半月刊

2006年 总第223期

大众软件®



www.popsoft.com.cn

用和娱乐的第一选择

14



香港著名影星：林峰
游戏代言人

2006 年国产史诗级巨作《大唐风云》

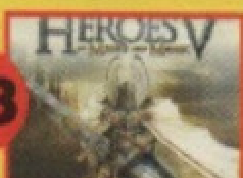
7月6日 激情公测

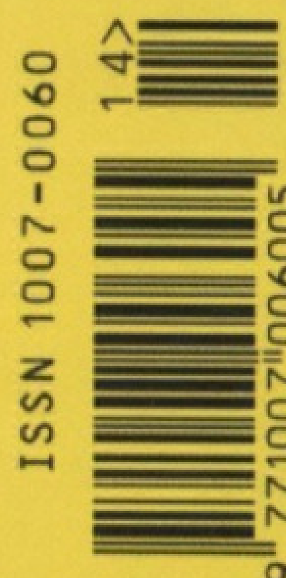
《大唐双龙传》少帅林峰

再战大唐

83  幸福时代——2006暑期装机指南

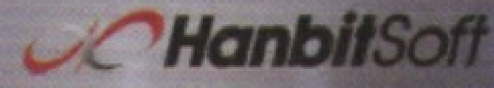
106  《星际争霸》本体论

133  《英雄无敌Ⅴ》——综合宝典（进阶篇）


ISSN 1007-0060
14>


蒸汽幻想
FIRST STEAMPUNK ON-LINE
NEO STEAM
WWW.T2NS.COM


天游


HanbitSoft


STUDIO MARS

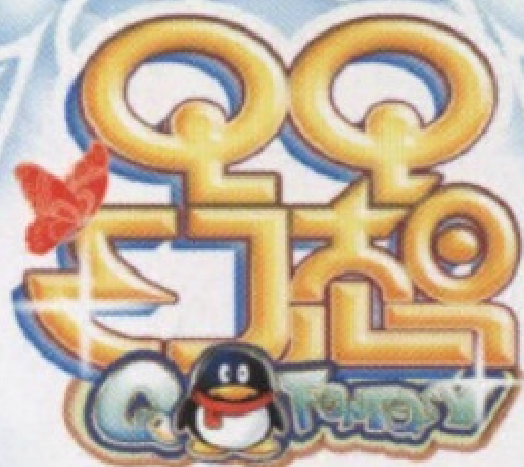
新的蒸汽时代已经来临

the neo steam age is coming

机械与魔幻交织的新世纪



6月17日 全面测试中







PK你没道理！

新鲜魔力
新鲜人

第四届魔力PK赛，风云再起，战火重燃。挺进32强，争夺决赛资格。发扬团队力量，闪耀智慧光芒。

更有极品装备等你来拿。魔力PK，谁与争锋！

详情请见：http://www.crossgate.com.cn/pkbaoming

SQUARE ENIX.
史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司

PlayOnline中国
易 玩 通

易玩通网
北京市海淀区中关村东路1号清华科技园9号威新国际大厦502室
邮编：100084
24小时客服热线：（010）82150009　24小时客服传真：（010）58722828
电子信箱：gm_service@polchina.com.cn
http://www.polchina.com.cn

2006’原创中国

本土游戏开发产品交流展示会

如果你是一个隐藏在小区中的国产游戏研发团队，苦于没有机会向外界展示你手中正在制作的游戏作品……

或者你是一个游戏研发的狂热爱好者，已经拥有某些良好的游戏策划案或已具雏形的游戏引擎……

或者，你是一个较具规模的研发团队的负责人，你乐于向同业展示自己的技术及产品……

其实一切都不重要，只要你来参加……

《大众软件》将为您提供全新的机会和可能

“2006’原创中国”将邀请全国众多知名游戏运营商、研发团队、风险投资的代表参加（将不收取任何会议费用）

主办方：北京软件行业协会益智与娱乐软件分会
《大众软件》杂志

时　间：2006年8月24日上午

地　点：中国 北京 梅地亚中心

欢迎垂询、报名参加

电　　话：（010）88118588——1216

联 系 人：林晓

电子邮箱：linxiao@popsoft.com.cn

2006'游戏中国
"水晶""百合"奖颁奖典礼



大众软件

主办方：《大众软件》杂志社
时间：2006年8月24日下午
地点：中国 北京 中华世纪坛

大众软件 读者调查 大众软件2006年度

“威盛C7™-M”杯

2006年度《大众软件》读者调查活动火热进行中

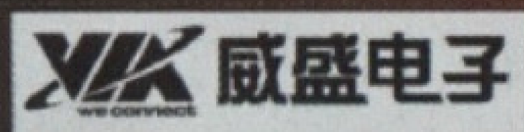
1000000

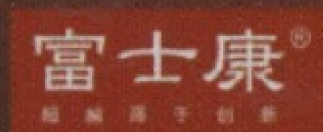
回报，参与有你一份

网络投票截止于2006年7月31日

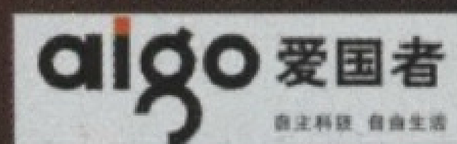
网址详情请登录http://www.popsoft.com.cn/2006iai.htm

鸣谢（排名不分先后）



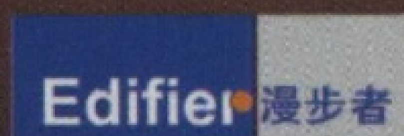


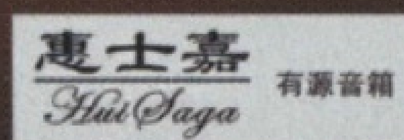












“富士康”杯 第十一届大众软件奖系列活动

活动区

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

回答问题　赢取时尚音箱

问题

1.您有音箱吗？

A.有；B.没有

2.您买音箱的主要用途是什么？

A.听音乐；B.玩游戏；C.看电影；D.其他

3.您会买5.1声道的多媒体音箱吗？

A.会，因为＿＿＿＿＿＿＿＿

B.不会，因为＿＿＿＿＿＿＿＿

4.您在购买5.1声道音箱时最关注的是：

A.外观；B.技术；C.品质；D.声音；E.颜色；F.价格；G.其他

5.您认为5.1和2.1最大的不同是什么？

A.接线方式；B.发声方式；C.解码方式；D.支持音源的方式

6.您最喜欢的音箱颜色是：

A.红；B.黑；C.白；D.银；E.木纹

请在2006年8月1日以前将您的答案告诉我们
信件请邮寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓（邮编100036）或者E-mail：linxiao@popsoft.com.cn

您将有机会获得深圳市亚钛数码科技有限公司提供的最新款式三世电声牌多媒体5.1声道有源音箱。



5007

独特的电子显示屏，清晰显示各项操作和使用情况。采用遥控和面板操作相结合的多种操控方式，方便用户使用。多音源输入，音源输入选择，独立声道音量调节功能及人性化设计。



5010

个性化的操控指示灯，独特的侧置喇叭、底置导向孔设计，低音强劲。采用遥控和面板操作相结合的多种操控方式，方便用户使用。多音源输入，音源输入选择，独立声道音量调节功能。

深圳市亚钛数码科技有限公司是一家专业的5.1声道多媒体有源音箱、家庭影院系统的制造商。具有专业的高素质视听技术应用开发人员，设施齐全的音箱系统配套生产线以及完善的海外市场销售网络和服务团队。公司占地10 000平方米，员工500人。全面实施严谨的质量控制体系，严格的产品生产控制，是产品和品牌得到认可和信赖的基础。专业的管理团队、具有多年丰富经验的管理人员和具有前瞻性的公司理念，共同促进了企业的飞速发展。所生产的专业视听系统产品远销欧洲、澳洲、中东、东南亚和韩国等地。

在产品品质得到认可和信赖、海外市场逐步完善和成熟之后，公司开始开拓国内市场业务，推出三世电声牌多媒体5.1有源音箱，并针对中国市场和消费者的具体需求，组织专业的研发团队，开发出多款适合国内销售的机型。

幸运读者区

本期幸运读者将获得《魔兽世界》纪念精美明信片一套。

福建 柯扬平	山东 刘伟凤	上海 徐跃
广东 颜鑫宝	福建 罗晨	江苏 倪旭元
四川 詹宇	福建 王舒翔	山东 张锐
上海 方杰	浙江 王临义	湖北 涂睿超
宁夏 王彪	河南 林超一	重庆 赵娟
陕西 刘芸芸	广西 展鹏	天津 蔡兴
甘肃 陈楠	四川 唐奋强	吉林 周鹏

（幸运读者将由读者调查回函以及TOPTEN网上投票者中抽取）



明信片

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

实用软件：想唱就唱，唱得响亮

硬件评析：2006年家用品牌机横向评测

攻城略地：《英雄无敌Ⅴ》综合宝典（进阶篇之二）

在线争锋：最华丽的蜀山——访厦门御风行数码科技公司

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　长 宋振峰
总　编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王琛 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年07月16日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第14期 总第223期

大众礼物 9

要闻闪回 14

新品初评

20 NAPA平台新贵族——联想天逸F40A笔记本电脑

22 移动商务伴侣——优派PJ606投影仪

24 数字色彩——金河田数字7092W机箱

26 应运而生——多彩魔剑手键盘与变速豚鼠标套装

26 中端游戏显卡新宠——双敏速配PCX7318GT Pro加强版

专栏评述

28 电脑诞生60周年系列报道之二——犯罪

数字码头

36 完全DIY主义——手机彩铃新玩法

40 防抖镜头+高ISO=？——索尼Cyber-Shot DSC-T30数码相机

41 iPod nano的劲敌——魅族Mini Player MP3播放器

42 剔透——摩托罗拉“明”A1200智能手机

43 视听全能——爱国者视觉王MP-F335 MP4播放器

实用软件

44 好看，但好用吗？——Vista Beta2兼容性测试

52 我的报箱，我的RSS——RSS阅读器试用对比

57 中国共享软件

@幻彩多媒体

61 斗转星移——数码照片的变换技巧

应用心得

65 “我的电脑”打不开，IE加载项作的怪

67 监控系统服务的“三剑客”

68 双光驱引发的光盘启动故障

69 Hide IP Platinum：让你的网上行无踪

69 探秘KMPlay的截取功能

70 轻松提取屏幕上的任何文字

71 留下“完美”的声音——从视频中巧妙截取音频

73 轻松注册Windows控件再出新招

@瑞星帮你杀毒

73 利用瑞星杀毒软件查杀狐狸王病毒

74 关于软件卸载的后期处理

网络时代

75 感动不止一次——体验谷歌新功能

79 百花齐放香满园——国内仿Flickr站点一览

硬件评析

83 2006幸福时代，一个老鸟眼中的暑期装机思路

88 从“芯”而动，按需而选——通过GPU选显卡

92 市场动态与攒机指南

问题交流 94

读编往来

96 大众论坛：上一个好大学或者有个好专业，就有前途了吗？

97 DR留言板

98 大众闲话：小编们的暑假生活……

98 征集2006年“我与《大众软件》”纪念视频

CONTENTS 目 录

2006年第14期 总第223

专题企划

106 《星际争霸》本体论

晶合通讯 114

前线地带

120 孤岛危机

122 突袭3——胜利进军

124 透过《实况足球10》看《职业进化足球6》

126 上市游戏热报

锋利的盾

128 谁的快餐游戏时代

131 尴尬的盟军接班人——《赏金奇兵2——库珀的复仇》

攻城略地

133 《英雄无敌Ⅴ》综合宝典（进阶篇之一）

146 赏金奇兵2——库珀的复仇

在线争锋

157 双周聚焦

159 更深的秘密——关于闪金镇鬼屋的讨论

161 大陆网络游戏开发团队系列之四十——无厘头的大冒险：访厦门奇域科技有限公

163 "蒸汽朋克"的奇异世界——《蒸汽幻想》封测全新体

165 《如来神掌Online》——源自港漫经典

166 《仙侣奇缘Ⅱ》情缘系统介绍

167 《挑战》2.0新版展望

168 《超级舞者》浪漫婚礼全攻略

169 《华夏Ⅱ》骑乘系统背景介绍

170 《大唐风云》内测新手体验

171 《QQ幻想》刺客职业分析

172 《魔力宝贝》PK中的职业配合浅析

173 玩家空间："网易梦幻5人足球邀请赛"沈阳站掠影

极限竞技

174 魔兽作战提高指南

龙门茶社

178 关于达·芬奇

有字天书

182 乾坤一技

185 补丁铺

游戏剧场

186 游戏小说：绿茵边缘（连载一）

TOP TEN

189 晶合聊天室：关于插件那些事儿

191 榜主随笔：今天我当家

192 热门软件排行榜

风云互动对话 网络热点聚焦

第四届网博会前期高校巡讲活动在人民大学拉开序幕

■本刊记者 劳劳客



2006年6月20日，第四届中国国际网络文化博览会“风云互动对话”高校巡讲系列活动在人民大学逸夫楼拉开了前期论坛的序幕。活动邀请了文化部文化市场发展中心副主任胡月明、电脑报总编黎和生、Donews制作人刘韧、Eggwoo.com CEO刘嵩蔚、51.Com CEO庞东升、奇虎网总裁齐向东、网络沉溺问题研究学者张春良、目标软件(北京)有限公司总经理张淳、千龙研究院院长周科进、mysee.com总裁高然等国内知名人物和互联网领域的精英人物汇聚一堂，与广大学生进行广泛的探讨、沟通和交流。

本站巡讲以“在一个信息爆炸的年代我们如何看待健康的网络文化”为议题，对“超女”现象对网络语言的冲击、“铜须门”事件对网络道德的冲击以及“虐猫”事件网络隐私权的冲击进行深入的讨论，用现实道德标准来衡量时下最热门的网络现象，在嘉宾和学生的激烈讨论中达成共识，做出合理解答。



由于是以大学校园为背景构筑的一个在校学生与互联网企业共同思考如何“树立大学生健康校园网络文化理念”对话平台，为了促使广大学生的积极参与，本次巡讲参与主体的60%为各大学校的大学生，摆脱了以往嘉宾发言为主的传统方式，首次尝试以嘉宾和学生互动的对话模式，除了现场讨论气氛异常活跃外，场外通过互联网参与讨论的学生和相关人士也纷纷在论坛网站上发表自己的看法。

据网博会负责人介绍，整个论坛巡讲活动的宗旨是为了构建一个和谐的大学生与网络精英的交流平台，对互联网未来的发展趋势进行分析和展望，引导广大学生树立正确的网络美丑观念，率先践行网络文明新礼仪，共同创造知荣明耻的绿色网络空间，将对树立文明的网络新风、共建和谐、健康的网络环境，倡导以传播弘扬热爱祖国、服务人民、崇尚科学、团结互助、诚实守信、遵纪守法、艰苦奋斗的内容为荣，坚持文明办网，把互联网办成宣传科学理论、传播先进文化、塑造美好心灵、弘扬社会正气的阵地起到积极的推进作用。P



半月看点

MSN中国举办周年庆典

2006年6月15日，上海美斯恩网络通讯技术有限公司在北京举行“更多新伙伴 更新MSN”新闻发布会。会上，MSN正式推出读书、交友、数据、社区、汽车五大新增频道。



MSN中文网站自去年5月推出以来，共有9家内容提供商成为MSN中文网站的合作伙伴。据透露，除现有的频道外，MSN还有5个新增频道也在酝酿之中，在未来一年里，MSN中文网站合作伙伴的数量将增加至20个。

SurfControl获“100佳”称号

近日，内容安全防御厂商SurfControl公司（伦敦证券交易代码：SRF）在“风云电信2006——百佳调查”评选活动中得到了评委会的一致认可，成功入围“2006中国电信供应商100佳”。来自中国电信、中国网通、中国联通、中国卫通、中国铁通等电信公司的专家组成了评委会，数百家厂商参加了此次调查评选。SurfControl公司主要提供整体内容安全解决方案，这些方案包括网页过滤器、邮件安全信息网关以及即时信息过滤器等，具有配置灵活、功能丰富、可扩展性强等特点，可满足如政府、电信、教育、企业等行业客户的多种需求。

华硕调整网络通信业务战略布局

2006年6月13日，华硕电脑正式对外宣布将原共同运作的网络业务（含无线及有线网络产品、解决方案）及通信业务（主要为宽带接入产品及解决方案）分别独立为“网络产品部”和“宽带事业产品部”。据介绍，因为随着两类业务的发展，其产品结构、用户划分越来越清晰，渠道分类也越来越细致，相应的服务体系也逐渐成熟完善。面对市场及用户的需求，公司新的战略调整将更有利于各自体系的健全和运作。

我的世界我的家

2006年6月6日，X5dj.com主题家园网站在北京翠宫饭店举行了周年庆典。

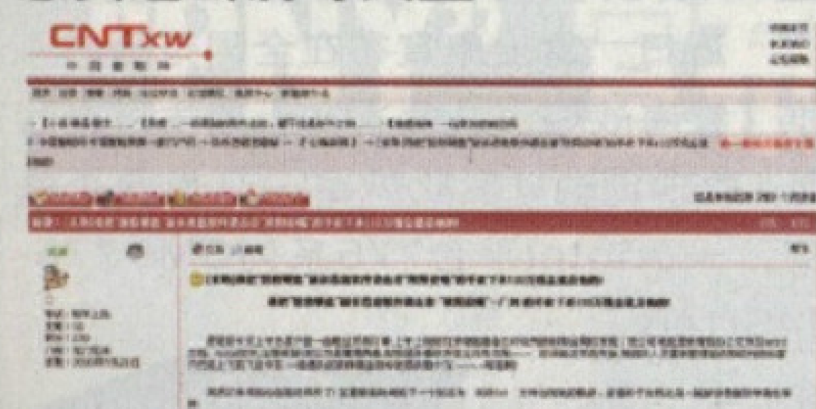


作为致力于打造个人生活、工作、情感、交际等方面交互的网络平台，一年来，该网站的注册用户数量稳步增长，在没有进行任何宣传推广的情况下，仅依靠口碑相传，就拥有了突破40余万的注册用户。未来该网站还将对网站内容进行更多的设计和调整，以适应网民更具个性化的需求。

Sun公司全国巡展新概念

Sun公司宣布将于今年暑期期间在北京、上海、南京等全国8个城市举办巡展，巡回说明Sun的软件应用服务（SOA）新理念。相对于其他知名厂商的SOA产品、工具或服务，Sun公司以其特有的Java技术增添了其在SOA市场上的优势，而其最新并购的Seebeyond公司也使得Sun组合应用平台套件（CAPS，Composite Application Platform Suits）有了新的面貌。

悬赏通缉病毒大盗



2005年6月19日，据江民反病毒中心和客户服务中心统计，当日共接到9例用户关于敲诈者病毒求助报告。病毒间接导致的损失十分严重。某从事鞋业国际贸易的网友“大叔”中了“敲诈者”，本已谈好的巨额外贸订单由于合同文本被病毒隐藏，等到文件被恢复后，客户已经坐飞机回了中东，白白损失数十万利润。为此，愤怒的受害者在“中国童鞋网”发帖悬赏10万元通缉病毒作者“欧阳俊曦”。关于利用电脑犯罪的更多内容，请参看本期“专栏评述”。

SiS召开媒体沟通会

近日，矽统科技在北京举办媒体沟通会，宣布SiS产品线与营销成绩连续取得大幅度拓展。除了在传统芯片组领域



继续保持强劲的发展势头，SiS在嵌入式平台、WLAN无线网络模块及存储领域也齐头并进，芯片组产品亦首次进军服务器市场。此外，记者还在会场了解到，SiS的内存将首推OEM领域，并会在随后进军DIY市场。

第二届中国开源软件竞赛启动

2006年6月16日，中国软件行业协会共创软件分会携手国际开源软件组织（OSDL）在北京召开2006第二届中国开源软件竞赛启动大会。来自科技部、信产部、中国软件行业协会、中国开源软件推进联盟（OSS）、北京市科委的相关领导等300多人参加了会议。主办方还特邀了国际著名Linux领袖，国际开源组织OSDL专家Andrew Morton来华演讲，并组织了国内部分OSDL会员和企业与Andrew Morton的见面会。

Kingmax推出1G microSD

近日，在台北Computex展会上，Kingmax推出了只有指甲盖大小的1GB microSD。该产品仍然采用了SLC控制技术，拥有高速数据传输率，



能够反复擦写10万次以上，而较低的工作电压降低了耗电量，在延长使用时间的同时延长了电池的使用寿命。

长城显示器正式起用新标识

近日，长城显示器正式对外宣布起用新产品标识Great Wall取代原有产品标识“金长城”。中国长城计算机深圳股份有限公司总裁周庚申表示，新标志有助于为将来的国际化之路奠定基础。据悉，2006年长城显示器设定的目标是：自有品牌年销售量增长67%，从2005年的60万台提高到2006年的100万台。



投资合作

用Flash看世界杯

Adobe公司近日宣布，将与卓望信息技术（北京）有限公司暨中国移动数据业务运营支撑中心和中国的著名Flash网站闪客帝国紧密配合，首次联手推出基于Adobe Flash技术的世界杯无线内容服务，让各地球迷在手机上用Adobe Flash就可以看世界杯。卓望公司中国移动数据业务运营支撑中心助理副总裁陈宇表示，无线交互多媒体应用是一个全

蔡登法：蓝光时代没有战国纷争

■本刊记者 电子土豆

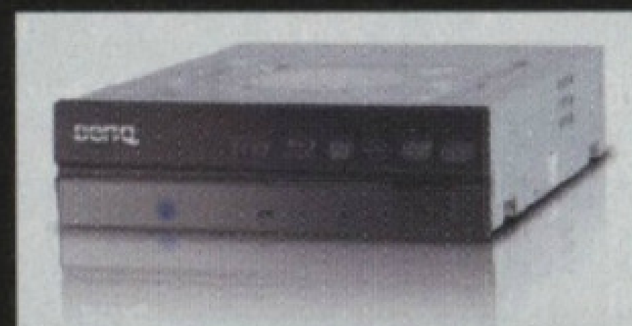


左起：BenQ存储事业部首席技术专家王光华、BenQ全球存储事业部总经理蔡登法、BenQ存储事业部高级产品经理郭刚

2006年6月16日，明基BenQ在云南古城丽江举办了“鳄鱼相伴，存储未来——BenQ鳄鱼八周年暨存储事业新品发布会”。明基存储事业部高级产品经理郭刚在会上细数了鳄鱼存储产品家族自1998年诞生以来走过的风风雨雨，并与明基全球存储事业部总经理蔡登法等一起发布了两款高端蓝光刻录机新品BW1000（内置）、EW100G（外置）及1.8英寸超薄移动硬盘——刀锋系列DP610。

蓝光盘（Blu-ray Disc，BD）是新一代高密度光盘技术标准之一，拥有5倍于现有DVD盘片规格的存储能力，一张25GB单层BD盘可录制2小时左右的高清电视节目，或存入5张SD标准画质的DVD影片。目前好莱坞八大电影公司中已有七家宣布计划发行BD影片。明基高级产品经理郭刚介绍说，BW1000采用了独特的可自动变焦单镜头设计，可使刻录机同时兼容蓝光（BD）与红光（CD/DVD）盘片，并能刻录双层50GB的蓝光光盘。BW1000采用SATA接口，支持2×BD-R/RE/ROM、1×BD-R/RE DL、12×DVD±R、8×DVD±RW、4×DVD±R DL、32×CD-R和24×CD-RW规格，目前定价为8999元。

记者对偏高的价位提出了疑问，蔡登法表示，目前蓝光产品在量产方面有一些技术困难（主要在于光头和光盘兼容性），因此初期每月产能会在3万台左右；但随着蓝光设备产能逐渐增大，其价格会迅速下降，并有望在2007年底之前开始在家用领域普及。蔡登法预测说，2007年6月主流蓝光刻录机有望降到3000元以内，而2007年底前后则有望到达1000元左右的个人用户心理价位。此外在产业前景方面，蔡登法认为以蓝光为代表的新一代光存储产品技术和资金门槛都相当高，因此未来的产品竞争将主要在中、日、韩三国的几家大厂（包括明基-飞利浦、日立-LG、东芝-三星、索尼-NEC等大厂联盟）之间展开，而不再会出现CD和DVD时代的战国纷争情形。



新的业务发展方向，此次借世界杯之际，卓望与Adobe公司合作推出的无线内容服务是一次非常好的尝试。

华龙数字艺术培训基地开学在即



2006年6月16日，由中国电影集团全资子公司华龙电影数字制作有限公司牵头组建，北京电影学院和加拿大IEMC（数位艺术学院）协办的“华龙数字艺术培训基地”在清华科技园玉泉慧谷会议中心召开新闻发布会。华龙数字艺术作为国家发改委批准设立的中国电影数字制作产业化示范工程项目承担单位，华龙数字艺术培训基地提供影视特效与三维动画、数字非线性编辑与合成等方向的职业技能培训。



上市信息

HP发布全系列消费类电脑



2006年6月16日，HP在北京举办了以“时尚科技，个性空间”为主题的2006年HP消费类笔记本及家用电脑新品发布会。会上，HP推出了4款各具风格的电脑新品。两款笔记本采用了Imprint技术，在金属质感的机身上隐含暗纹，带有防划保护能力。采用触摸式按键，轻触即可完成操作。其中Pavilion dv2000采用Napa平台配合独立显卡，具有较强的游戏性能；Presario V3000则带来了相对平实的价格和时尚的外观。两款HP台式机则以娱乐全家的理念进入家庭。其中畅游人S系列尺寸小巧，随机附赠主题彩贴可随时更换外观；而畅游人多媒体中心电脑则采用Windows XP媒体中心版，具备录制电视节目、卡拉OK等家庭多媒体娱乐功能。

朗科推出“光盘闪存盘”

近日，移动存储厂商朗科公司（Netac）宣布推出可模拟光盘启动的“光盘闪存盘”U260，除支持USB-CD-ROM/HDD/ZIP三重启动、可模拟光盘光驱进行启动外，连接电脑后还可显示硬盘（HD）与光盘（CD）双盘符。



U260符合U-SAFE标准，可有效防止数据丢失。采用USB 2.0接口，带写保护开关，抗震防潮、防电磁波，且Windows Me及以上操作系统无需安装驱动程序。

富士康创新打造红海战略

近日，富士康宣布在全国范围内力推“红海战略”。此次富士康主打产品是4款独创的U型散热器，分为两个系列，一为Intel平台775系列CMI-775-14S/14B，命名为“焰”，一为AMD K8平台的CMA-K8-9S/9B，命名为“炎”。这4款散热器都采用了富士康专利技术——U型散热片，据测试其表面积比传统方形散热片的表面积增加约30%，散热效果大幅提升。



太阳花“惊雷”光鼠问世



电脑配件厂商深圳太阳花科技近日推出其06年的最新产品SF-L108“惊雷”激光鼠标。该产品采用断电保护的专利产品设计方案，即鼠标从任何角度翻转90度，作为光源的激光灯就会停止工作，有利于保护用户健康。**市场参考价：99元。**

Acer推出Aspire 9802笔记本

近日，Acer宣布开始面向中国内地市场发售其Aspire 9802笔记本。该笔记本配备迅驰T2300双核处理器、Intel 945PM芯片组、1GB DDR2 667内存、GeForce Go 7300显卡、100GB SATA硬盘（支持第二硬盘扩展和RAID）、吸入式DVD-SuperMulti刻录机和20.1英寸

手机病毒“谋杀”话费

■本刊记者 劳劳客

2006年6月1日，北京一家公司的业务员王先生突然遭遇了手机病毒的侵害。他先是发现手机屏幕上“中国移动”的字样变成了一个可怕的病毒图案，随后不断地接到朋友的电话或短信，问他发了什么信息，根本看不了。有人还抱怨说手机瘫痪不能用了。一会儿王先生的手机就没电了，充电之后又是很快耗尽，自动关机。经过咨询，他赶紧买了张“东方飞塔手机防护卡”对手机成功地进行了病毒查杀。由于王先生对手机操作不太熟练，就拨打了“东方飞塔手机急救中心”的电话，来到了急救中心办公室。急救中心的专家对他的手机进行了彻底检查，恢复到了中毒之前的正常状态。

经东方飞塔病毒专家介绍，王先生手机所中的是当前比较流行的彩信病毒，名为SymbOS/Commwarrior.a。这种病毒既可以通过蓝牙也可以通过彩信进行传播，它会干扰蓝牙通讯，中毒的手机每隔几秒钟会自动向通讯录中储存的其他手机号码发送同样的染毒彩信。按照每条5角钱计算，一个小时就可能产生几百甚至上千元的话费。同时，还会加大电力消耗，缩短手机电池使用寿命。记者在一些著名手机品牌的维修服务站了解到，近期因为这种彩信病毒前来维修手机的用户剧增。目前，东方飞塔已经成功开发出了专门查杀这种彩信病毒的专杀工具，用户可以从东方飞塔手机防护网（www.eaft.cn）上免费下载使用。

"PNY"宣布正式进入中国市场

■本刊记者 Artec


必恩威科技股份有限公司资深副总裁强休斯（右一）出席发布会

日前国际存储行业主要厂商美国必恩威（PNY）科技股份有限公司在北京召开新闻发布会，宣布正式进入中国市场，公司资深副总裁强休斯以及亚太营运中心总经理谢俗高先生等高层人士到场。必恩威公司是欧美存储产品市场的主要厂商之一，一些来自第三方统计机构的数据表明，其内存和数码存储卡产品在美国市场的占有率均位列前三，数码存储卡的占有率高达46%。

国内用户对必恩威的了解大部分来自于该公司过去与朗科之间关于闪存盘的专利权纠纷。必恩威公司1985年创建于美国，"PNY"的名字取自于英文单词的巴黎和纽约（PARIS and NEW YORK），目前除了在美国外，在英国、法国、德国、爱尔兰和中国台湾省拥有多家制造工厂和研发机构，产品线包括内存、数码存储卡、闪存盘和显卡等多种产品。

必恩威中国区负责人表示，此次必恩威进入中国市场，将以数码存储卡作为先导产品，然后逐步引入闪存盘、内存和显卡等产品线。目前已在深圳设立的国内分支机构，将争取尽快完成产品的本地化生产。就目前的数码存储卡领域来看，必恩威与Sandisk这两家传统大厂掌握着大部分相关产品的核心技术与专利，因此当过去一年多时间里在欧美市场受到来自中国台湾省的Kingmax、Kingston等厂家的挑战时仍能占据上风。可以预见的是，随着挑战者的技术日渐成熟，尤其是上半年Kingmax率先掌握了更先进的封装技术后，今年下半年数码存储卡产品的格局必将被改写。

SXGA（1680×1050）高亮宽屏。**市场参考价：19 999元。**

索尼发布首款数码单反相机

2006年6月8日，索尼（中国）有限公司在北京召开新闻发布会，向中国市场推出全新的数码单反相机α-100。α-100配备了APS-C画幅的1080万像素CCD和全新的Bionz影像处理器，具备机身防抖功能，通过CCD移动补偿抖动造成的画面模糊。同时，这款产品还具备CCD除尘技术，还配备了眼启动对焦系统，通过光学取景器下方的感应器，在眼睛靠近取景器的同时相机就开始对焦。同时发布的还有21款α系列数码单反相机专用镜头和包括闪光灯在内的40余款配件。





促销新闻

方正暑促活动开始

2006年6月15日方正科技正式宣布今年的暑期促销活动开始，促销机型以方正天瀑T200为主，还推出了售价5999元标配19英寸液晶显示器和独立显卡的卓越K100-8253和售价4999元标配17英寸液晶显示器的双核PC卓越K100-8218。此外，方正科技还推出了"买电脑 刮现金 双核正版4999"的促销活动，刮奖总额超过3600万元。

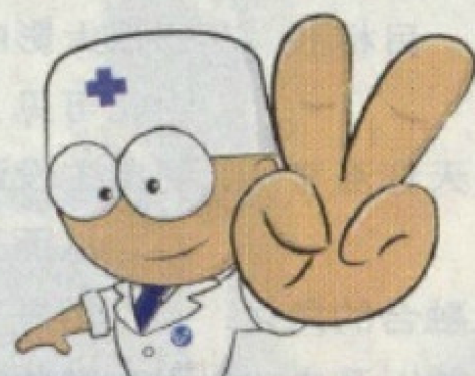
松下DVD刻录机299元促销

近日，松下光存储产品总代理讯宜国际宣布，将松下9585 DVD刻录机价格降为299元。松下9585为5倍速产品，兼容DVD-RAM、DVD-R、DVD-RW、CD-R/CD-RW等盘片格式，并具备智能容错、Buffer Under Run缓存欠载保护等技术。

买升技AM2主板送鼠标垫

为了让全世界的足球迷们可以感受到世界杯足球赛的热度，ABIT率先在其新一代的主机板产品里，免费赠送消费者足球场造型的鼠标垫。购买KN9、KN9 SLI、KN9 Ultra、AN9 32x Guru、Fatality AN9 32x这五款主机板的消费者，都可以获得这款采用电玩比赛专用材质的鼠标垫。

敲诈木马愈演愈烈 明目张胆网上敛财



病毒名称： 敲诈（Win32.Hack.SnuHay.a）

威胁级别： ★★☆

病毒特点： "敲诈"木马的主要特点是试图隐藏用户文档，让用户误以为文件丢失，病毒乘机则以帮用户恢复数据的名义要求用户向指定的银行账户内汇入定额款项。

发作现象： 用户一旦中招，该病毒会中止用户系统中常见的杀毒软件进程，使得杀毒软件、防火墙基本失效。并在"C:\Documents and Settings\[当前用户名]\开始菜单\程序\启动\"建一个指向拯救硬盘.txt的快捷方式，使每次系统启动都能看到下列信息：1.你的硬盘资料丢失了，是因为手机的强电磁流影响了硬盘的正常读写；2.你必须使用磁盘修复工具拯救找回丢失的资料文件；3.但是，你正在使用的不是正版软件，是盗版；4.你必须拯救修复丢失的资料，并且尽快购买正版的软件；5.点击左下角[开始]，点击[所有程序]，点击[附件]，点击[修复硬盘资料]；6.为了确保你能尽快修复全部资料，必须在两小时内迅速办理；7.按以上方法做的，一定能修复的资料包括：*****(被移动了的文件)

专家支招： 1.在"控制面版"中的"文件夹选项"中，先择"查看"标签，去掉"隐藏受保护的操作系统文件"的勾选，选择"显示所有文件和文件夹"。

2.在硬盘分区的根目录查找名为"控制面板.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}"的文件夹，进入后就可以看见被移动的文档文件了。

3.针对该病毒及其各种变种，金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006.06.11版本的病毒库即可彻底查杀；如无毒霸，可以登录http://db.kingsoft.com免费下载最新版金山毒霸2006或使用金山毒霸在线业务清除该病毒。

AMD收购ATI
——可能性不超过30%

■本刊记者 司马平安



6月，地球并没有因为狂热的足球风暴停止自己的转动。总有一些我们从未想到的事情忽然便出现在面前。

譬如RBC资本市场分析师阿吉特·瓦利亚（Apjit Walia）在投资报告中透露了这样一条令世人震惊的消息："AMD近日宣布将于未来几年大幅度提高产能，收购ATI所带来的协同作用符合这一策略。我们认为ATI是芯片行业非常值得收购的一家公司，因为这一交易短期内就可以成为促进AMD增长的动力。"瓦利亚还表示，此前就一直有消息称图形芯片厂商可能会被一家微处理器厂商收购。不过，对于AMD的主要竞争对手英特尔而言，收购一家图形芯片厂商并不是最好的方式。他说："在当前的市场环境下，收购ATI对于AMD而言有着十分重要的意义。但我们认为英特尔并不会考虑收购图形芯片厂商，而是将瞄准通信领域。"瓦利亚对英特尔股票的评级为"与类股持平"（sector perform），目标股价为21美元。

瓦利亚的话音未落，ATI公司的股价便在6月3日当天狂涨了9%。

而华尔街的另一批技术分析师们也开始忙着从产业融合的角度出发，认为AMD收购ATI的可能性很高，原因是在当前以及未来很长一段时间内，图形处理功能将成为处理器迫切需要提升的能力。

诚然，ATI首席执行官欧顿此前曾公开表示，将来图形显示卡在PC机中的作用将日益突出。随着数据信息的爆炸式增长，如果所有的数据均由CPU来处理，有时CPU会感到力不从心。因此，显卡将成为PC机的"第二大脑"。也正由此，部分分析师得出结论，AMD有足够理由买下ATI公司，这是因为未来CPU需要集成显卡功能。而早在此之前，英特尔已经尝试在CPU上集成图形功能的开发工作，而后一条，同时也成为英特尔不会并购ATI的重要理由，"因为他们已经拥有了自己的图形技术。"但是来自中国台湾省的主板和芯片组厂商持有截然相反的一套观点，他们认为，与AMD收购ATI相比，英特尔收购ATI才显得更符合逻辑。原因是，收购ATI并不能为AMD带来处理器产量的提升，同时还要得罪AMD当前的合作伙伴。他们口中的合作伙伴自然是指AMD的老对手英特尔，因为ATI是唯一一家获英特尔"正式认可"的芯片组供应商。

就在这两天，又有某熟悉AMD的内部人士爆料称，AMD与ATI的收购谈判已经开始进入实质性阶段，ATI于近期停止了对下游厂商支持的APPP计划及一系列市场推广活动，开始清点库存为被收购做好准备。

显然，在不少人看来，收购似乎已成定局。但AMD和ATI的高层尚均未就此事件明确表态。而当笔者拨通了这两家公司中国区相关负责人的电话时，他们也均对此消息表示了否认，同时声明并未接到任何来自总部的相关通知。不过笔者从AMD内部人士的话语中感受到，虽然他们还未能明确此事，但是他们同样对并购充满期待。而ATI的员工则不同，在他们看来ATI的事业正越来越好，绝不会有英雄末路、等待并购的惨淡结局。在他们看来，被购买几乎是不可能的，但双方合并则并非没有可能。

由此，本刊记者展开分析。从我们的角度来看，AMD的确需要并购一家类似ATI这样的企业，因为这样的并购会立刻补齐AMD在电脑硬件产品链方面的几乎所有缺陷。上文中专家所提到的GPU图形技术方面的需求自然是一个关键，他们会将目光集中在这一点，因为这也是ATI多年来的核心领域。而对AMD来说另一个关键点应该是在芯片组方面，在此方面一直是AMD多年来的遗憾，此处空白甚至直接影响到AMD与英特尔在CPU领域的竞争。而2005年ATI的主要竞争对手NVIDIA收购芯片设计公司ULI令ATI在芯片组业务上受到很大影响，因为长期以来ULI为ATI芯片组提供南桥芯片。由此可见，如果两者可以在这两方面达成一致，那么将会得到自主设计CPU、芯片组和显示芯片以及把这三者整合的能力。从而开辟电脑硬件领域的新局面。

但是，我们也注意到AMD并没有相当庞大的现金流，事实上AMD此前也曾试图通过收购进入芯片组和图形处理器市场，去年AMD曾与另外一家芯片组设计公司台湾矽统科技（SiS）进行接触，遗憾的是收购谈判受矽统股价快速攀升而以失败告终。所以AMD单方面收购ATI的困难很高，特别是因为ATI的股票近些年来价格不菲，而ATI的市值并不低，相当于AMD市值的1/3左右。

从ATI方面来看，他们应该会成为Vista时代的第一受益者。这不仅仅是因为微软在Vista的Beta版声明中明确表示鼓励用户选用ATI的显示芯片，同时Vista将会使用一种与Windows XP不同的全新的显卡驱动模式——WDDM（Windows显示装置驱动器模型）。前不久，ATI发表的WDDM白皮书表明，Vista的安全性和3D加速用户界面构成将会得到明显提高。另一方面，ATI也正在研究平行动力支持，这将对显卡工作时反复用到的数据处理具有重要意义。据了解，这个技术对ATI的Crossfire技术和提高它的功效都大有裨益。

由此可见，ATI对于并购的需求并不如AMD那么强烈。如果仅仅是为了资金或某些专家口中的发展空间，那笔者认为倒大可不必。所以，笔者大胆预测AMD收购ATI的可能性不超过30%，而双方合并的可能性也不超过50%。



NAPA平台新贵族
——联想天逸F40A笔记本电脑

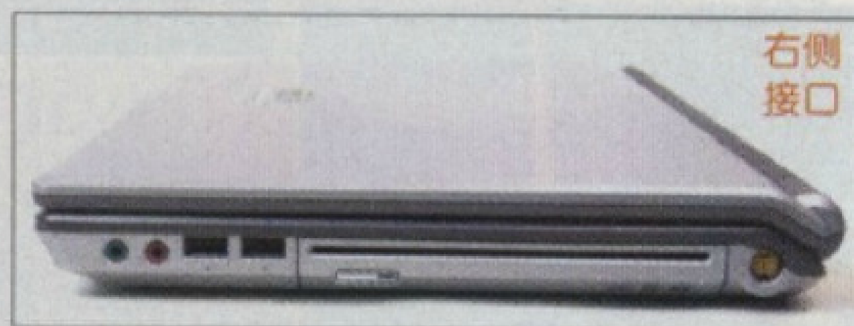
■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：联想（Lenovo） **上市**：2006年6月 **售价**：12 499元（样机）
附件：充电器、电源线、说明书、质保卡、系统恢复光盘、联想家庭软件（样机）
推荐：对性能要求较高的用户 **咨询电话**：800-810-8888

联想不久前发布的天逸系列笔记本电脑是基于新一代迅驰平台的产品。这次联想送测了其中一款天逸F40A，它获得了2006年CIDF中国企业产品创新设计优秀奖，是一款被联想寄予厚望的14.1英寸主力产品。

天逸F40A采用亮银色机壳顶盖，Lenovo铭牌与奥运五环标志修饰着简单的外观，内部则以灰、黑色调为主。为充分利用主体空间，独立扬声器被独具匠心地设计成柱状安置在屏幕转轴处。触摸板并未采用常见的内凹式设计，而是与机身齐平，给使用者带来了全新手感。键盘区右上角的红色飞梭影音键是天逸系列的一大亮点，它是影音娱乐的指挥中枢，在软件支持下，用户只需一指控制便可轻松进行视频浏览、图片查看、音乐欣赏、影碟制作、音量调节等操作。作为一款14.1英寸宽屏笔记本，F40A提供了键距18mm、键程约2mm的标准尺寸键盘。其按键回弹力比一般笔记本的要强，手感略微偏硬。


左侧接口


右侧接口

天逸F40A样机采用Intel Core Duo T2400处理器（1.83GHz，2MB二级缓存，667MHz前端总线）、i945PM芯片组、512MB DDR2 533内存、80GB SATA硬盘、吸入式Combo、GeForce 7300 Go PCI-E显卡（支持TurboCache，最大共享256MB内存），内置支持802.11a/b/g的Intel 3945ABG无线网络模块。

机身左侧提供了3合1读卡器（兼容SD/MMC/MS）、PCMCIA插槽、IEEE 1394接口、USB 2.0、Modem、10/100M网卡；右侧为耳麦接口、2个USB 2.0、S-Video与吸入式Combo，而背部仅提供了VGA接口。14英寸镜面宽屏的分辨率为1280×800，左右可视角度达150度，但上下角度不很理想。机身重约2.4kg（含电池）。

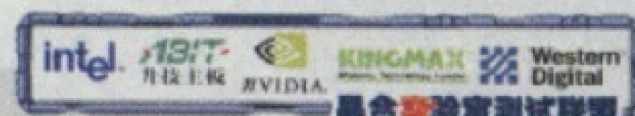
触控板

F40A采用传统铜管导热，由散热风扇排热。在实际应用中，整体温度控制较好，但如长时间执行大型程序或3D游戏，键盘区左部温升相对较明显。当开机瞬间和系统全速运行时风扇会全速运转，噪声明显。


红色飞梭键

F40A标配6芯10.8V、4800mAh锂电池。我们采用Battery Mark 4.01模拟日常应用的电池损耗，最高性能模式下电池续航时间为2小时39分（多次测试平均值）。PC Mark 05 v101与3DMark03 build360的总分分别为2346和2288。就性能来说，新一代迅驰平台足可应付大多游戏，5400r/min的笔记本硬盘使得F40A拥有较快的读写速度。但512MB的内存略显不够（显卡会占用部分容量），经常同时执行多个大型程序的用户最好增加一条内存，以获得更好的性能表现。

项目/产品	联想天逸F40A	
PC Mark05 v101		2346
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	57
3DMark03 build360	1024X768/32位色	2288
3DMark05 v120	1024X768/32位色	1309





联想天逸F40A采用了双核NAPA迅驰平台，应付常见的3D游戏与办公软件毫不费力，而红色飞梭影音键、一键恢复系统按键与恢复光盘和多款联想自主研发的工具软件，大大提高了产品的易用性。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

稳 定　　　　执 着

威盛电子

we connect

豪取IT业界年度15项大奖
全面支持AMD AM2处理器

微型计算机
读者使用率第一



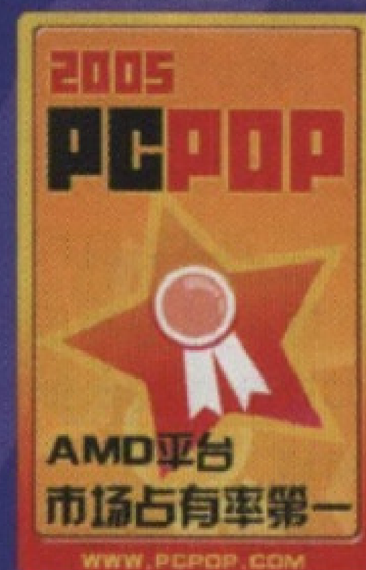
家用电脑
年度满意度品牌奖



电脑报
编辑选择奖



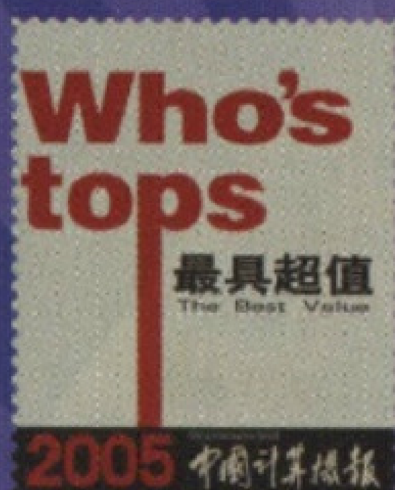
PCPOP
AMD市占率第一



微型计算机
读者首选



中国计算机报
最具超值奖



I T世界网
最佳性价比奖



K8T890
Chipset

大众硬件
大众品牌奖



易特网
最佳AMD平台奖



硬派网
编辑选择奖



中国教育报
风云产品



走进中关村
最佳性价比奖



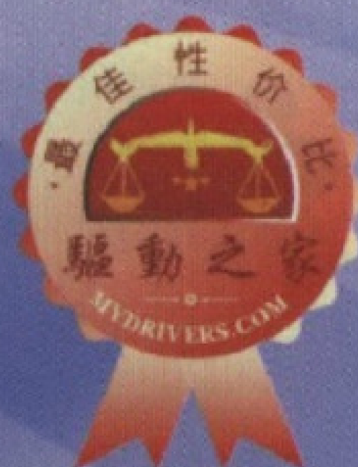
游戏基地
最佳游戏硬件奖



小熊在线
金熊奖



驱动之家
年度新锐奖



选择AMD平台 请选择
威盛K8T890芯片组

WWW.VIATECH.COM.CN

坚 韧　　　　品 质

移动商务伴侣
——优派PJ606投影仪

■晶合实验室 小虫



厂商： 优派（ViewSonic）
上市： 2006年5月底 **售价：** 9999元
附件： 挎包、遥控器、软件光盘、使用手册、USB线、各种视频和音频线等
推荐： 入门级商务
咨询电话： 800-820-3870

高清视频的逐渐普及拉动了投影仪市场，目前低端产品售价已不到8000元，而3年前同等投影仪还在35 000元以上，是不折不扣的高门槛产品。优派PJ606是一款采用LCD投影技术的投影仪，定位于入门级移动商务领域。

在技术和市场方面，LCD、DLP的竞争非常激烈，而DLP渐有后来居上之势。DLP技术采用德州仪器（TI）的芯片，通过色轮投影来显示色彩，LCD则通过液晶面板投影来显示色彩。目前生产LCD投影仪面板的厂商只有爱普生和索尼，其中爱普生约占60%的份额。由于索尼面板只供自有品牌使用，且大部分应用在背投电视上，因此其他品牌的LCD投影仪采用的都是爱普生面板。



图1

优派PJ606采用银灰色面板，底部和接口部位为黑色；造型方正、棱角分明，秉承了优派投影仪简洁明快的设计风格。采用3片LCD成像，标准分辨率为800×600，亮度2600cd/m²，对比度500：1；内置ClearPicture影像处理引擎，支持输入720P、1080i格式的HDTV视频信号，并提供了16：9宽屏模式。体积为310mm（长）×96mm（高）×270mm（宽），实测净重2.92千克，通过附送的挎包可轻松携带。

PJ606的接口全部位于机身左侧，提供了2个D-Sub输入、1个D-Sub输出、3.5mm立体声音频输入/输出、S-Video和AV输入、USB输入和RS-232C控制接口（图1）。总的来说接口较齐全，商用机的定位很明确。其过滤网位于底部入风口处，更换非常方便（图2），旁边的名片夹再次表明了它的身份。标配的遥控器非常轻薄，但这导致按钮手感有所下降（图3），遗憾的是遥控器未提供商务用户较常用的激光笔功能（选购版遥控器有该功能）。



图2

PJ606的灯泡功率180W，投影范围1.45～31.5米，可得到40～300英寸大小的画面。其镜头在广角端稍有欠缺，如果投影距离不够，就无法获得足够大的画面（3米投影距离的最宽画面约为1.5米）。其色彩还原较准确，略微偏青色，但对商业演示来说不算什么问题；画面聚焦相当准确，亮度、一致性上也表现优良。默认状态下的图片显示、办公演示效果很好，梯形失真、自动调节均有独立按键（图4），这对讲究效率的商务用户来说相当贴心。



图3



图4

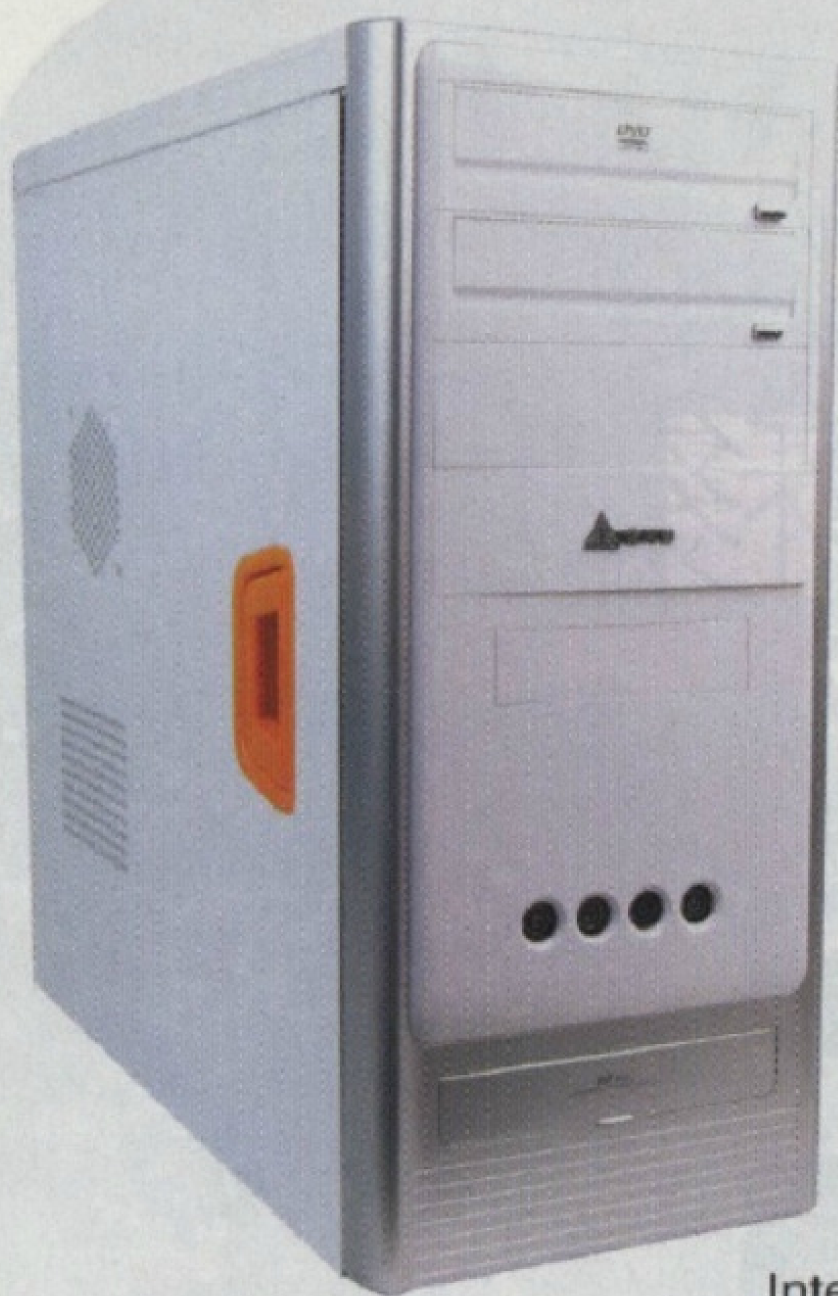
PJ606的视频播放效果不如静态图片效果好，与定位家庭影院的PJ402D（优派的低端DLP投影仪）相比在亮度和色彩平滑度上有所欠缺，不过在其“增强模式”下的动态视频效果有明显改观。其像素点明显比PJ402D大，对视频回放效果有所影响，但没有DLP投影仪常见的“彩虹效应”，画面的几何形状也更规则，色彩表现更真实。发热量控制得非常好，工作几小时后仍只是微温，噪声则偏大，不太适合家庭用户观赏静态内容。



优派PJ606是一款定位明确、功能全面的商务用机，使用和维护也很方便，不到万元的身价使它具有很高的性价比。对家庭用户来说，PJ606虽然也不失为一台出色的投影仪，但其定位、设计决定了在这个价位上它并不是很合适的家用产品。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



数字色彩
——金河田数字7092W机箱

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 金河田（Goldenfield） **上市：** 2006年6月 **售价：** 420元（含电源）
附件： 螺丝包、电源线缆与使用说明书 **推荐：** 年轻时尚的装机一族
咨询电话： 0769-85057928

个人电脑的迅速普及为我们的生活带来了轻松便利的色彩，而数字生活的理念更受到业界的广泛关注。先有微软的家庭战略，后有Intel推行的硬件平台。在潮流推动下，国内厂商也开始以“数字”为宣传点发布相应产品。

数字7092W机箱为金河田近期主推的一款作品。其纯白色外部烤漆和众多免工具设计，无疑表现出一种轻松的使用感觉。以白色为主体的前置面板配合金属质感的银色边框，双光驱挡板与中央凸起的品牌Logo，简单便勾勒出7092W的脸面。机箱两侧挡板的易拉提手与箱体内部众多的免螺丝工具，则采用大胆的亮橙色，为典雅的风格注入些许活泼。机箱面板下半部4个内陷的圆点是其设计亮点，硬盘指示灯、Reset键、Hold键与电源开关一字排开，独特的触摸开关取代了传统的机械结构，轻轻触动便可启动爱机。它额外提供了Hold键位，用以锁定电源开关与重启键，避免误触。隐藏在保护盖下的机箱扩展接口提供了2个USB 2.0接口和音频输入/输出，模具还留有IEEE 1394火线接口，但内部并没有提供线路支持，需用户自行安装。



独特的触摸式按键



免螺丝工具

金河田宣称这是一款符合Intel TAC规范的38度机箱，其背部留有8/12cm风扇位，外凸状的蜂巢散热孔可减少排风阻力，有效降低机箱整体噪声，PCI插槽挡板的右侧也留有一片散热孔。机箱左侧挡板靠上位置有一个导风口，通过内部可调的导风罩，使CPU的周边环境直接与外部进行空气交换。



用于减少电磁辐射的金属弹片

7092W机箱采用SECC镀锌钢板冲压而成，外板厚度为0.8mm，较为牢固，箱体内部有不少EMI弹片。左右侧板的易拉锁扣可自由开启机箱，光驱、软驱、硬盘及PCI设备均采用免螺丝设计，同时保留了螺丝孔位。它还提供了独立的推拉结构硬盘仓，用户可方便地安装硬盘与机箱前置风扇；为避免塑料扣具老化造成的不稳固问题，硬盘仓下部增加了螺丝固定方式。

送测机箱配备的电源为金河田劲霸ATX-S300，从铭牌上标识看，这是一款额定功率250W、峰值功率280W的产品，通过了国家3C强制认证。电源采用12cm风扇与温控调节电路，噪声相当小。电源的主板供电接口为活动式20+4Pin接口，标配两个SATA接口，线缆部分使用透明塑料包裹，为理线与机箱内部风道设置提供了良好的前提。



电源铭牌



金河田数字7092W机箱的设计初衷是为了表达出数字生活带给用户的良好使用感受，虽然在机箱这样的产品中我们很难看到特别高深的科技，但一个小小的创意就能将产品变得与众不同。7092W已迈出了第一步，相信后续面世的产品会更加精彩。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

aigo音乐太阳镜

音乐**戴动**时尚。



爱国者MP3代言人 薛之谦

下载正版音乐请到
www.aigomusic.com



爱国者
视尚MP3
F566

aigo 爱国者®

自主科技 自由生活

通过ISO9001国际标准质量体系认证、英国UKAS皇家皇冠认证

就爱音乐
表达情绪解放心声
只用音乐
舞动青春拒绝平庸
秀我音乐
展现个性带动潮流
音乐戴起流行新势力


新颖设计展现个性


专业设计保护灵魂之窗



原音再现挑战极致耳朵


音质清晰身如其境



华旗资讯®
http://www.aigo.com

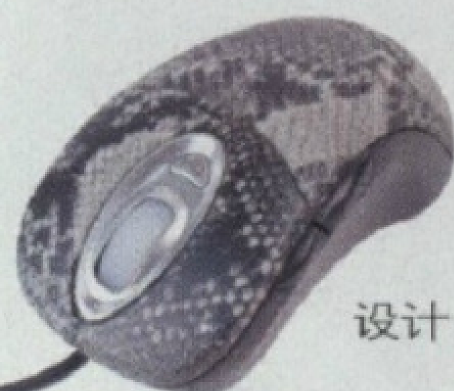
网上订购：http://shop.aigo.com
阳光服务热线：800-810-7666
未开通800业务地区请拨打：010-82607776

应运而生——多彩魔剑手键盘与变速豚鼠标套装

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商：多彩科技 **上市**：2006年6月
售价：168元（键盘）/218元（鼠标）
附件：使用说明书、质保卡、驱动光盘
推荐：中端游戏爱好者 **咨询电话**：0755-21089596



多彩游戏套装——魔剑手键盘与变速豚鼠标采用黑灰搭配的色调。与常见的"游戏键盘"相比，魔剑手并没设计针对某些游戏的键位，而多个快捷键使其像一款多媒体键盘。对玩家来说，将操作指令迅速转化为游戏内的动作是某些场合中制胜的关键，魔剑手采用分体式构架和联动式设计，可使按键操作相对快捷。其按键手感偏软，敲击力度低，长时间操作不易疲劳。变速豚鼠标每秒采样率达6500帧，具有1600dpi分辨率与15G的加速度。外形沿用其前辈M系列的设计，酷感十足的蛇皮状外壳涂装与略有阻力、细腻的把持感带来不错的游戏体验。拇指区有2个快捷按键，左右按键手感一般、回弹力较大。半透明橡胶滚轮的手感极好，其下方的DPI键可在无驱动的情况下实现400dpi（无）、800dpi（红）、1200dpi（绿）、1600dpi（黄）循环切换，并以不同色彩指示灯映照橡胶轮，显示当前的速度。



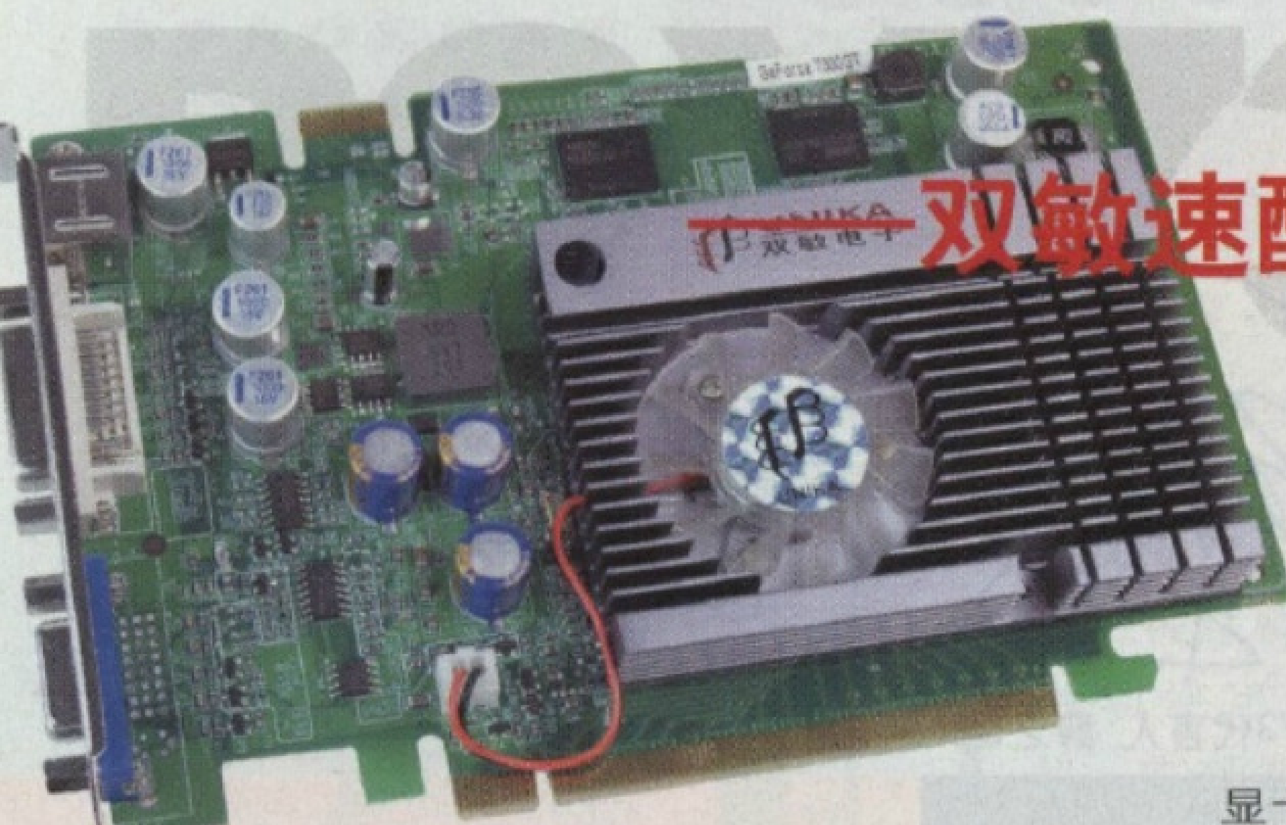


与多彩以往的产品相比，变速豚鼠标无论在外形和卖点方面均有不同层次上的突破，而魔剑手的设计导向更像是一款日常多媒体键盘产品。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

中端游戏显卡新宠——双敏速配PCX7318GT Pro加强版

■晶合实验室 魔之左手



厂商：双敏电子（Unika） **上市**：2006年6月
售价：699元
附件：说明书、驱动光盘、视频输出线
推荐：中级3D游戏玩家，网游玩家
咨询电话：0755-33356326

上期我们已介绍过NVIDIA面向千元以下市场的主力产品GeForce 7300 GT，而这次双敏送测的速配PCX7318GT Pro加强版也是一款采用7300 GT芯片的显卡。其散热片面积较大，不过没有覆盖显存芯片；板载4颗三星1.2ns DDR3显存，容量128MB，位宽128b。它提供了DVI、VGA和S-Video输出接口，默认核心/显存频率为560/700MHz，仍有一定超频空间。

设置	No FSAA，No AF	4X FSAA +4X AF
3DMark 05 v1.20总分		
1024X768	4856	4059
1280X1024	3707	2941
1600X1200	2944	N/A
3DMark03 build 360总分		
1024X768	11 425	7032
1280X1024	8693	4840
1600X1200	6760	N/A
DOOM3 High Quality，fps		
1024X768	106.0	69.7
1280X1024	84.4	46.0
1600X1200	64.2	N/A
Half-Life2 Canals场景，fps		
1024X768	103.93	78.62
1280X1024	66.07	48.8
1600X1200	51.80	N/A
FarCry 1.3，fps		
1024X768	53.78	48.66
1280X1024	34.63	32.14
1600X1200	24.17	N/A

测试平台采用Intel原厂975X主板，P4 XE 3.73GHz，DDR2 533内存512MB×2；操作系统为英文Windows XP＋SP1，主板安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006。我们发现NVIDIA的最新官方公版驱动84.21仍无法辨认这款显卡，因此采用显卡自带驱动，版本号为84.66。

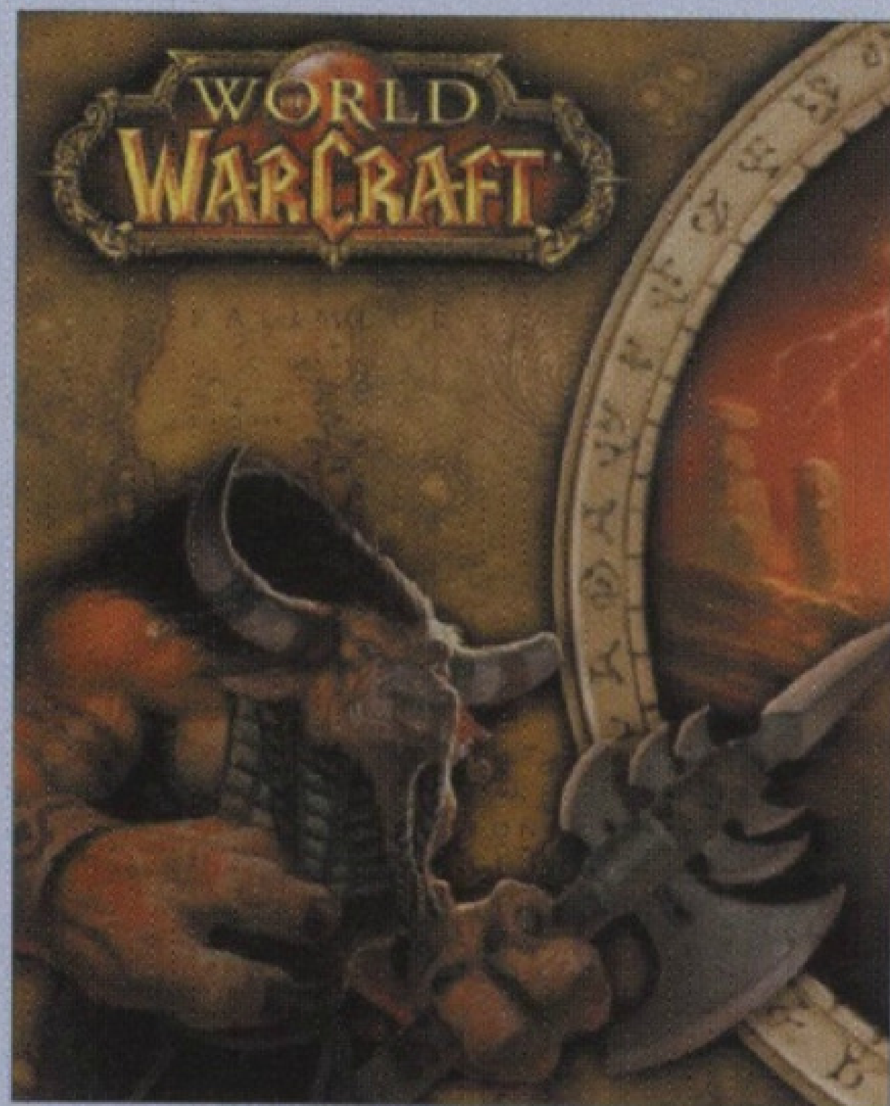




速配PCX7318GT Pro加强版标准分辨率下表现不错，完全能流畅执行一般3D游戏，但在高分辨率和开启抗锯齿功能后速度下降明显。这是一款非常适合初中级玩家的PCI-E显卡，性价比相当不错，不过追求完美画面和最新游戏的玩家则需选择更高一级的产品。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

记者手札



患肢端肥大症的牛头人的小辫子是谁编的，或许将是历史上永久的谜

好久没有写记者手札了。

首先向大家报告一个我最新的发现。

在我开选题会时无意中看到杂志上《魔兽世界》的图片，发现了一个惊天大秘密。牛头人喜欢用自己的胡子或者头发编小辫。而实际上算上大拇指在内，它也只有3根手指，而这3根手指还都那么粗大（莫非它们是患上了腺脑垂体分泌生长激素过多而导致的肢端肥大症？），所以牛头人的胡子或者头发根本不可能是自己编的！

怎么样，这样的秘密没人发现过吧？

实际上我最近不怎么玩《魔兽世界》了，我在研究一些国产的网络游戏。我觉得国产网络游戏一直在进步。不过我毕竟没有太多时间玩游戏。

我有时更新一下自己的博客（对不起，对于写博客这件俗事我也未能免俗，另外，我真的不喜欢李宇春么？我不知道）。

但是我并不怎么玩游戏的主要原因是我还要把一多半精力放在工作上，放在如何提高写作能力上。



记者编辑一家亲

写到这里，我不禁联想到狗。人们常说，某某记者“累得像狗一样”，怎么会像狗呢，狗至多不过是像坐在家里看家并且随时要叫两声的编辑。而记者累起来应该像狼呀。

本期专题写起来很有快感，但题材让人感到恐惧——犯罪。这是我们电脑诞生60周年系列报道中的第2篇，希望你们喜欢。写到这里，我联想到的犯罪行为是英国小说《蝴蝶梦》里的犯罪。杀人，再怎么也比计算机犯罪要严重太多——即使你杀的是个坏人，而且是坏女人。《蝴蝶梦》这一名字是典型的意译，我觉得这个小说比《达芬奇密码》文笔要好太多，但我女朋友她很喜欢《达芬奇密码》。你喜欢的是什么书呢？希望不是《奥林匹克数学》。

生铁
post-boy@popsoft.com.cn

电脑诞生60周年系列报道之二

犯罪

电脑诞生60周年系列报道之二

■策划 本刊记者部

犯罪，每个人内心深处都曾有过的欲望。它是人类内心潜藏的原始破坏欲，它是人类社会发展的阻碍。

自计算机诞生以来，围绕计算机网络所产生的包括盗窃、诈骗、病毒传播、泄密、赌博、色情交易等层出不穷的犯罪行为就一直困扰着人们——显然，普通人对这一切至今感到陌生，觉得这一切和自己的生活关联甚远。人们能留下印象的，只是那些被带上法庭的计算机犯罪嫌疑人，他们看起来与以往的犯罪者是如此的不同。从那些年轻、老实、木讷的犯罪嫌疑人的面孔上，你很难发现隐藏在厚厚眼镜片后面的狂热的目光。

这种特殊的犯罪形式，其最初的犯罪动机是各有不同的，而带来的后果则持久而严重。

如果有一天银行的网络系统突然出了问题导致你出差在外时取不出一分钱，如果有一天你电脑中备份的重要论文突然被病毒无情地吞噬，而这正是你几个月来心血的结晶，并且它还关系到你的前程时，其实计算机犯罪已经殃及到你。

在我们今年推出的系列专题《电脑诞生60周年系列报道》的第二篇文章中，让我们一起从几个侧面来窥探计算机犯罪的故事吧。



原罪

请允许我在回顾计算机犯罪之前先讲一个故事。前几天，笔者和一位朋友在网上聊天。这位朋友告诉笔者，他父母的一位老友的儿子在前一天被某市公安局带走了。这位朋友说，那个年轻人从某工业大学本科毕业后一直在北方某大城市闯荡，曾与人合开电脑公司。据说是因为他试图闯入某银行的核心系统，而被安全部门调查。朋友最后说："他家里很拮据。他爸爸的单位破产很久了，一个月只有几百元的收入，但他从小一直品学兼优。他父母好不容易供他读完了大学，可以自立了，就碰上这样的祸事。人家跑这么远来抓他，肯定是犯了什么罪。问公安局的人，人家只说是他试图侵入银行的计算机网络系统。来的人对他妈曾说了句话：'你儿子是太聪明了。'"

讲这个让人伤心的事是为什么呢？因为我们可以发现，这段谈话中实际包含了计算机犯罪的两大特征，首先它具有社会性，其次它是构筑在技术和才智基础上的。

实际上，早在20世纪40~50年代，由于计算机开始应用在军事及工程等重要领域，欧美的犯罪学理论界开始注意计算机犯罪的课题。一些理论学家就这一课题进行了研究并提出观点。美国犯罪学家萨瑟兰（Edwin H. Sutherland）曾在其总结出的"白领犯罪"的理论中指出，随着科技的发展，犯罪正在以非体力性的手段或采用更隐蔽、科技含量更高的方法或诡计非法获取利益，而犯罪学家应密切关注技术和才智手段的犯罪课题。



美国犯罪学家萨瑟兰

而实际上，真正的计算机犯罪应起源于20世纪70年代。当时美国有一批技术高手利用"技术互助编程"等技术手段窃用美国电话公司的电话网络，设置电子线回避电话公司的收费记账器，使窃用者可以无限制地打免费长途电话。这些人被称之为飞客（Phreakin）。这其中的佼佼者甚至包括后来创建苹果公司的Steve Jobs和Steve Wozniak。

这种技术盗窃文化渊源的后继者，在70年代后期PC机出现并应用在公司系统之后有了用武之地。计算机犯罪开始搅乱一些公司的计算机内部系统。其中最著名的案例有1973年一个技术罪犯利用纽约大亨银行（Dime Savings Bank of NY）的计算机进行诈骗，使该银行蒙受了100万美元的损失；另外还有凯文·米特尼克（Kevin Mitnick）这样的"计算机大盗"的案例也相当著名（在后文中我们将详细介绍他的犯罪史）。

到了20世纪80年代，计算机病毒开始出现并四处扩散。从此之后，计算机犯罪的发展几乎与计算机的发展保持了同等的速度。尽管最初的盗窃者常常抱有"人权自由"的想法来制造麻烦，但是到了20世纪90年代，以获取个人利益为目的的职业计算机犯罪已成不争的事实。1995年7月，俄罗斯人Vladimir Levin利用计算机从美国的花旗银行窃取了370万美元。

时至今日，美国计算机安全协会(CSI)和美国联邦调查局(FBI)每年都就计算机犯罪带来的损失进行联合调查。2005年他们计算得出，CSI旗下615个成员企业在2005年因计算机网络遭受入侵所受到的经济损失平均为20.4万美元。

计算机犯罪与传统犯罪的区别在哪里呢？

首先，犯罪的主体和客体之间产生了不同的关系。传统的犯罪所侵犯的客体大都为特定人的财产权益，而计算机犯罪的受害人有时会是社会的某一群人（如中了计算机病毒的用户），主体与客体之间有可能不直接发生接触。其次，犯罪的工具不同，后者的作案工具是计算机网络技术。最后，计算机犯罪不存在直接的暴力行为，而且作案过程非常隐蔽，不像传统犯罪那样一目了然。犯罪所造成的后果，也可能是慢慢显现的。

在计算机犯罪越演越烈的背景下，各国开始制定相关的法律。我国1997年3月14日第八届全国人民代表大会第五次会议修订通过的《中华人民共和国刑法》第217条、285条、286条、287条中首次对计算机犯罪作了规定。其中第285条规定：违反国家规定，侵入国家事务、国防建设、尖端科学技术领域的计算机信息系统的，处3年以下有期徒刑或者拘役。第287条规定：利用计算机实施金融诈骗、盗窃、贪污、挪用公款、窃取国家秘密或者其他犯罪的，依照本法有关规定定罪处罚。

目前存在的计算机犯罪种类很多，除去刑事侵权，民事侵权也非常常见。0 DAY组织以及每天通过P2P软件在网络上进行成千上万次下载的电影、游戏和被破解的软件，还有那些占据着你信箱的大部分莫名其妙的邮件——这些其实都是犯罪行为的成果。在宽带网络异常发达的今天，恐怕没有一个人敢说自己没有通过计算机网络做过违法的事情。看看你的电脑操作系统，它是你花多少钱买的？再看看每天你的P2P软件都在下载些什么？

没错，计算机犯罪不仅存在于我们身边，而且，可能每个人都曾犯罪而浑然不觉。随着计算机以及互联网在我们生活中重要性的增加，从某种程度上我们甚至可以说……其实我们生活在犯罪行为中。



撬开高科技之门

黑客（Hacker），对于社会上大多数人来说是一个熟悉而又陌生的名词，即使是每天畅游在互联网上的网民，真正了解其历史与行为的人也是很少数。被称作“黑客”的人看上去与身边的朋友同事没什么区别，都是普通人。然而一旦坐在电脑前，他们便仿佛是无所不能的“神”，没有什么防御严密的堡垒能挡住他们的电子攻势。即使是全球防御最严密的美国核心机密系统，也曾经在他们的手下一览无余。不过这只是来自于外界的观感。正如美国电影《速度与激情》中一个著名的穿帮镜头说明的那样，观众眼中神秘而强大的黑客入侵行为，在行家的眼中却是一个笑柄。因为将影像定格放大之后，可以看到在片中电脑屏幕上一行行滚动的语句和代码，仅仅是一个最普通的打印机驱动程序安装过程而已。不过，这种非法电子入侵行为在高度信息化的现代社会，所带来的危害也远在普通人所能理解的范畴之外。凭借各种便利的工具、耐心和庞大的数量，“入侵者”总能穿越各种看似天衣无缝的系统防护，浏览各种不欲为常人所知的机密。而由于“入侵行为”的动机各异，散失的电子机密也存在着不同的风险，如同一枚枚威力各异的定时炸弹，让掌控者寝食难安。正因为如此，“黑客犯罪”已经成为如今各国政府最关注也是最无奈的犯罪行为。



黑客在人们头脑中是坏孩子的形象

不过，正如电影《龙城岁月》片头所说的那样：300年前，这些人（黑社会分子）被称为义士。“黑客入侵”行为最早并不是一种犯罪行为，相反还是一种促进程序弥补自身漏洞、提高系统安全性的行为。其实这种行为最早的动机来自于程序员之间的相互竞争和炫耀。程序员们为了显示自己的编程技术，相互之间赌赛寻找对方作品的漏洞并入侵，之后留下一个文本以证明自己来过，技术更高。这种单纯的“串门”行为丝毫没有什么危害，还让不少天才程序员成了朋友。Linux系统的创始人李纳斯·托瓦兹（Linus Torvalds）就曾经历过这样的“斗争”岁月，当然他的天赋也在这种堪称“华山论剑”般的比试中得到了公认。于是这种非法入侵行为在互联网早期曾经公开并红极一时，直到现在仍然不时见诸于报端。由于早期的入侵行为仅仅是破译密码或者通过漏洞、后门进入系统，不带走任何信息，充满炫耀和恶作剧色彩，因而其潜在的巨大危害被掩盖了起来。同时，由于这种突破重重防护进入机密重地、显示个人天才的行为所具有的传奇色彩，也使得后来不少青少年对“黑客”充满了好奇和向往，而忽略了其犯罪的实质。单纯追求技术的高超和个人的感受，无视黑客行为所必须有的职业道德，终于使得“有所为有所不为”的黑客一步步演变成了“唯恐天下不乱”的“骇客（Cracker）”，成为一种被法律判定的犯罪行为。1983年，美国联邦调查局（FBI）首次逮捕了6名少年黑客。他们因其所居住的地区密尔沃基电话区号是414，而被人称作“414黑客”。这6名少年黑客被控侵入60多台电脑，其中包括斯洛恩·凯特林癌症纪念中心和洛斯阿拉莫斯国家实验室。最后，一名黑客因其所作证词而豁免无罪，另外5人被判缓刑。这是有史以来首次对非法入侵电脑行为作出的有罪判定。

1987年，17岁的高中辍学生赫尔伯特·齐恩（被执法机构称作“Shadow Hawk”，影子鹰）承认侵入美国电话电报位于新泽西州贝特敏斯特市的电脑网络，而美国联邦执法部门则以非法闯入美国电话电报公司的内部网络和中心交换系统的罪名对其提出指控。齐恩是美国1986年“计算机欺诈与滥用法案”生效后被判有罪的第一人。

到此为止，早期的黑客行为已经显露出了其重大的危害性。由于入侵的系统属于高度机密部门，其信息一旦遭到泄漏可能会带来严重影响。因此，尽管早期被判定有罪的案例实质上并没有造成太大危害，但是执法机构却对这种看似无恶意的行为日益提高了警惕。很快，“义士”的行为越来越带有





苹果公司两位创始人也曾是飞客（Phreakin）

“黑社会”味道了。1989年，美国加利福尼亚大学伯克利分校系统管理员克利弗·斯托尔，发现了5名联邦德国电脑黑客入侵美国政府和大学电脑网络的有组织活动，并协助执法机构进行了深入调查。结果这5名黑客最终因间谍罪被逮捕起诉，其中3人被控向前苏联克格勃出售他们所获得的情报罪名成立。同年，另一个更具传奇色彩的黑客落入了法网，这个人就是后来被称作“全球第一黑客”的凯文·米特尼克。当年他因为被指控从DEC公司盗窃软件和从MCI公司盗窃长话代码而被判有罪，入狱一年。不过对于这个包括盖茨在内都惊叹不已的程序天才，这不过是其横行生涯中的一个小插曲而已。

凯文·米特尼克于1964年出生于美国西海岸的洛杉矶，3岁时父母离异。他跟着母亲生活，很快就学会了自立。4岁时便通过“拿破仑的滑铁卢”游戏（类似于中国传统游戏“华容道”）让专家大吃一惊。他在2周之内就达到了已知的最快水平——78步逃离，充分展示了米特尼克在计算和运筹上的天赋。13岁时他爱好上了无线电，并在与无线电爱好者的交流中被引入了电脑程序之路，逐步发挥其超人的天才，尽管这种天才似乎并没有用在正道上。1979年，米特尼克成功入侵“北美空中防务指挥系统”的计算机主机，翻阅了美国指向前苏联及其盟国的所有核弹头的数据资料，然后安全“撤离”。不久，他又破译了美国“太平洋电话公司”在南加利福尼亚州通讯网络的“改户密码”，随意更改公司用户，特别是知名人士的电话号码和通讯地址。


这就是全球第一黑客，丝毫没有江洋大盗的气质

尽管米特尼克的行为并没有形成太大的危害，但是其高超的电脑技术和肆无忌惮的行事作风让美国政府头痛不已。而1990年米特尼克被释放后，无视政府有关部门的重重禁令，重操其黑客旧业，于是美国执法机关开始了针对米特尼克的多年追捕。不过虽然执法机构借助庞大的资源构建了天罗地网，但米特尼克总能成功入侵政府机构的电脑系统，获得追捕行动计划从而及时逃离；甚至在1994年圣诞节，还针对圣迭戈超级计算机中心发动了一次成功的入侵攻击。不过也正是这次攻击中留下的蛛丝马迹，使得FBI终于在1995年2月将其抓获并送上了法庭。在长达6年的铁窗生涯中，除了严格的关押和监视之外，米特尼克甚至不能使用任何电子产品，包括收音机。虽然在2000年获释，但他仍旧不得不与任何电子产品隔绝，这使得他的生活在高度信息化的美国社会中陷于困顿。美国政府在意识到“逼上梁山”的危险性之后，于2002年末准许他在严密监视下使用电脑和电子产品，而他也得以成为多家美国大企业的系统安全顾问。曾经横行一时的黑客“天王”，看上去终于被招安了。

米特尼克的经历不但具有传奇性，同时也象征了黑客文化的逐步大众化和堕落。在他之后，类似米特尼克这种完全依赖个人在程序和无线电方面的才能，从系统基础上寻找或者制造漏洞的黑客越来越少，更多的是依靠各种简便易得的黑客工具和基本的系统知识肆虐于网络，早期黑客“挑战权威”和“进入但不带走”的规矩荡然无存。新时代的黑客，或者说骇客们对政府、企业、个人用户发起了一视同仁的扫荡。2002年6月7日，号称新时代“第一黑客”的英国人加里·麦金农（Gary McKinnon）在英国被捕。从2001年2月到2002年3月短短13个月时间内，他在家中用自己的个人电脑，成功入侵千里之外的97套美军机密电脑系统，其中不仅美国陆、海、空三军的电脑系统被他全部攻陷，甚至连五角大楼和美国宇航局（NASA）的电脑核心系统也同样未能逃过其毒手。与米特尼克不同的是，年届40的麦金农并不是什么程序天才，其入侵行为完全依赖互联网上下载的各种黑客工具，而入侵动机据其声称是“为了寻找被美国人隐瞒起来的外星人在地球的信息，例如51区到底有什么”。至于麦金农到底给美国政府带来了多大危害尚无法衡量，不过看看美国人从2002年到2006年坚持不懈地要求将其引渡到美国受审的努力，大概可见一斑。

相对于美国层出不穷的超级黑客案例，中国在此方面的案例要少得多。尽管黄鑫、彭泉、陈伟山等程序员拥有不亚于国外同行的才华，但是由于不同的教育经历和道德观，中国黑客的“纯洁阶段”要远远长于国外，就像著名的木马“冰河”在设计之初是作为一款家用远程控制软件开发的。但是随着互联网大潮的普及和商业化程度的深入，“冰河”逐渐成为最著名的互联网木马工具，而恶性黑客入侵事件也越来越频繁。

2003年9月，北京一中院审判了一起非法入侵网络游戏服务器盗取游戏点卡案件，被告朱仁普一审被判处12年徒刑。2004年2月，山东济宁市计算机专业的大学生张某，为筹学费“入侵”济宁某高校教学平台，备份后删除大量资料，致使该平台一度瘫痪，后实施敲诈。此案经济宁市中区检察院起诉后，济宁市中区法院一审以破坏计算机系统罪和敲诈勒索罪判处张某有期徒刑2年、缓刑3年。最著名的当数2004年10月17日，腾讯、神州数码、江民公司、新浪台北站、当当网等国内知名网站同时遭到攻击。其中江民公司遭到攻击的元凶“河马史诗”很快在沈阳自首，但影响最大的腾讯服务器遭攻击事件，尽管官方始终以“电信服务器故障”作答，而根据记者当时的调查，当时腾讯是在未答应黑客敲诈之后遭到对方恶性攻击的。不过此事之后，各企业针对这种商业性恶性攻击事件都提高了警惕，至今尚未发现新的入侵勒索事件造成较大的影响。

冰河



破坏的欲望

并不是每个人的名字都有机会出现在微软拼音词库里的，换句话说，名字能出现在这一词库里的人，就绝不是默默无闻的"nobody"。1998年前后，人们谈之色变的"CIH"病毒的作者陈盈豪就是其一。

对于许多计算机用户和非计算机用户来说，真正见识到"计算机病毒"的威力是始于CIH。在CIH之前，还尚未有任何一种计算机病毒能在世界范围内造成如此巨大的破坏力和影响力。

CIH发作时会向硬盘不断写入垃圾代码，直至所有数据被破坏，并且无法恢复。不仅如此，CIH还会改写主板BIOS中的文件，使计算机无法启动，成为历史上第一款具有破坏硬件能力的病毒。仅1998年的一次CIH大爆发，全球就有超过6000万台计算机遭到破坏，造成的经济损失估计为10亿美元。其中中国内地约有36万台计算机被病毒破坏，直接经济损失约为0.8亿元人民币，间接经济损失超过10亿元。此次事件在世界各地掀起轩然大波，各种媒体连篇累牍地对陈盈豪的生平和"事迹"进行报道，计算机安全的重要程度也被提升到一个新的高度；而对用户来说，许多人在每个月的26日甚至不敢打开电脑——这已然形成了一种恐慌。与此同时，"陈盈豪"这个名字也成了当时最受世人瞩目的一个关键词被载入史册。



生铁说："我得承认，就连我也对陈盈豪咬牙切齿。"

比起CIH和陈盈豪，世界上最早的计算机病毒和其作者反倒逐渐淡出了人们的视线。虽然关于计算机病毒起源的说法众多，但始终不曾改变的，是其"传播"、"复制"和"破坏"的本性。

据较为约定俗成的说法，早在1949年，被称为现代计算机之父的约翰·冯·诺依曼（John Von Neumann）就在一篇名为《复杂自动机组织论》中，提出了计算机病毒的基本概念——"一部足够复杂的机器（程序）有复制自身的能力"。然而，当时并没有多少人相信会存在这种有自我复制能力的程序。直到约十年之后，在美国电话电报公司（AT&T）的贝尔实验室里，这一概念才在一个名为"磁芯大战（Core War）"电子游戏中初见端倪。

"磁芯大战"是当时贝尔实验室中3个分别叫H·道格拉斯·麦克罗伊（H.Douglas McIlroy）、维克多·维索斯基（Victor Vysottsky）和罗伯特·T．·莫里斯（Robert T.Morris)的年轻程序员在工作之余编写的。其基本玩法是对战双方各写一套程序并输入同一台计算机，使这两套程序在计算机的存储器内互相追杀。它们会利用代码吞噬对方，或相互设置关卡阻碍及破坏对方的代码，并修复被对方破坏的指令。当它们被困时，还可通过复制自身以逃离险境。双方的程序进入计算机之后，玩游戏的人只能通过屏幕查看战况，而不能参与其中，直到一方的程序被另一方完全"吃掉"为止。

之所以说"磁芯大战"是计算机病毒的雏形，是因为对战双方要通过编写各具特性的程序以达到消灭对手的目的。这些程序无一例外地具备3个基本特征"传播"、"复制"和"破坏"，和今天病毒的特性如出一辙。

"计算机病毒"这一名称，最早是在1977年托马斯·J·瑞安（Thomas.J.Ryan）的科幻小说《P-1的青春》（The Adolescence of P-1）中提出的。书中描写了一种可在计算机中互相传染的程序，并将之命名为病毒（Virus）。根据书中的描写，病毒最后控制了7000台计算机，造成了一场巨大的灾难。

1986年，第一个运行于IBM PC兼容机上的病毒"Brain"出现了，是由巴基斯坦的俩兄弟巴斯特（Basit）和阿姆贾德（Amjad）制造的。该病毒以360kB的软盘为传播途径，其目的是防止别人盗版他们的软件。一旦有人启动盗版软件，该病毒就会发作。兄弟俩在病毒中留下了自己的名字、地址和电话号码等信息，以便中毒者能随时联系上他们。

1988年，随着历史上第一个互联网蠕虫（worm）的诞生，病毒开始逐渐改写计算机行业的发展历史。科幻小说中的灾难变成了现实，并且愈演愈烈。

当年11月，在美国康奈尔（Cornell）大学就读的罗伯特·T．·莫里斯二世（即"磁芯大战"作者之一罗伯特·T．·莫里斯的儿子），通过自己的超级用户权限把一个仅含99行代码的病毒程序放进了美国ARPANET（即Internet的前身），其名字就叫"莫里斯蠕虫（Morris's Worm）"。该病毒利用了VAX和SUN公司Unix系统的漏洞，用Finger命令查找联机用户名单，破译用户口令，用邮件系统复制、传播本身的源程序，再编译生成代码。莫里斯蠕虫会在传播过程中耗尽计算机的资源，使网络瘫痪并窃取用户口令和权限，具备了一定木马病毒的特性。

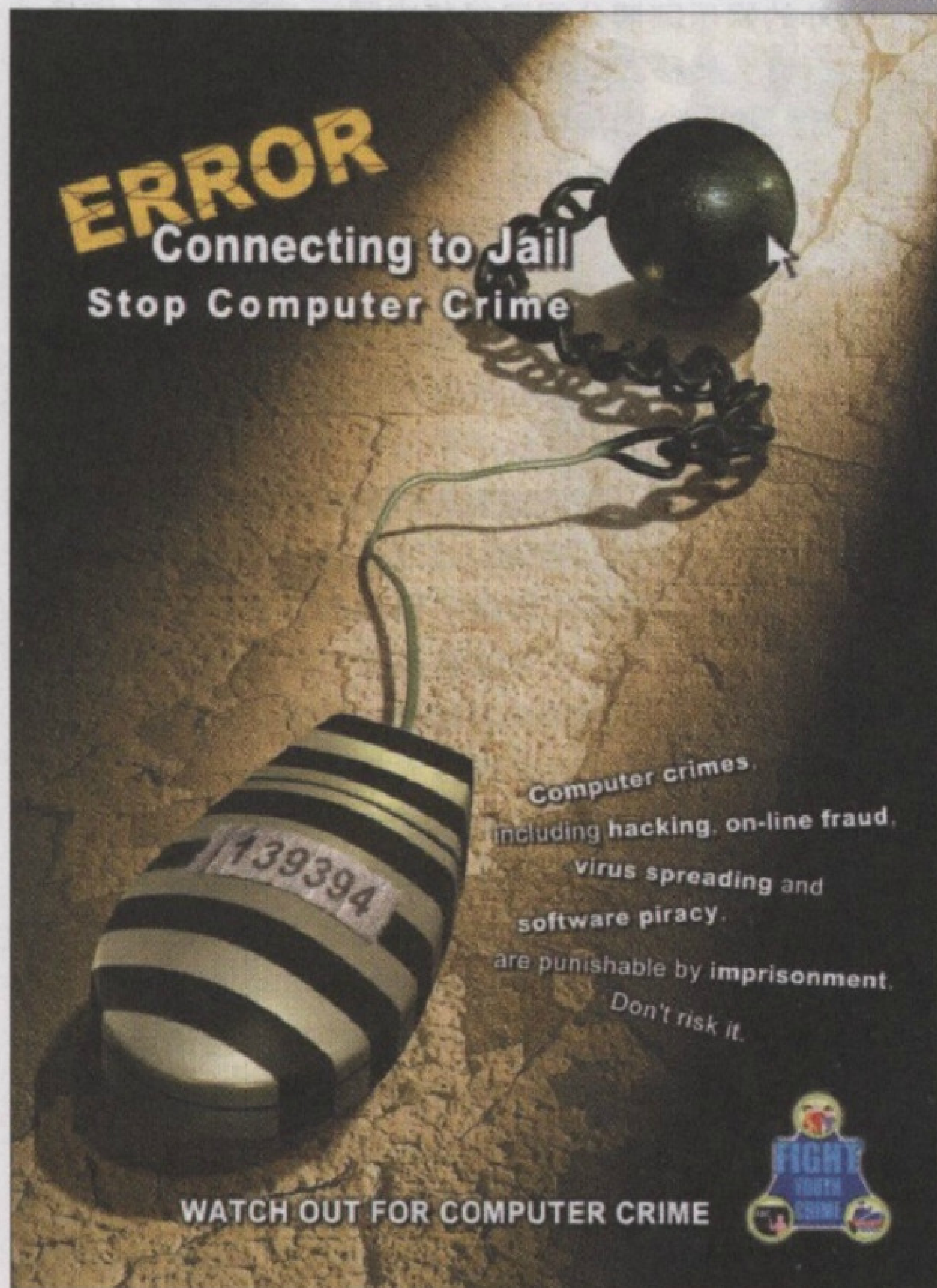
莫里斯蠕虫病毒在短短12小时之内就感染了超过6000台电脑（包括美国国家航空和航天局研究院的电

脑），由此造成的经济损失超过9600万美元。而颇具讽刺意味的是，时任ARPANET安全工程师的，正是莫里斯的父亲罗伯特·T.·莫里斯。1990年5月，纽约地方法院根据莫里斯设计病毒程序，造成包括国家航空和航天局、军事基地和主要大学的计算机停止运行的重大事故，判处莫里斯3年缓刑，罚款1万美金，并义务为新区服务400小时。

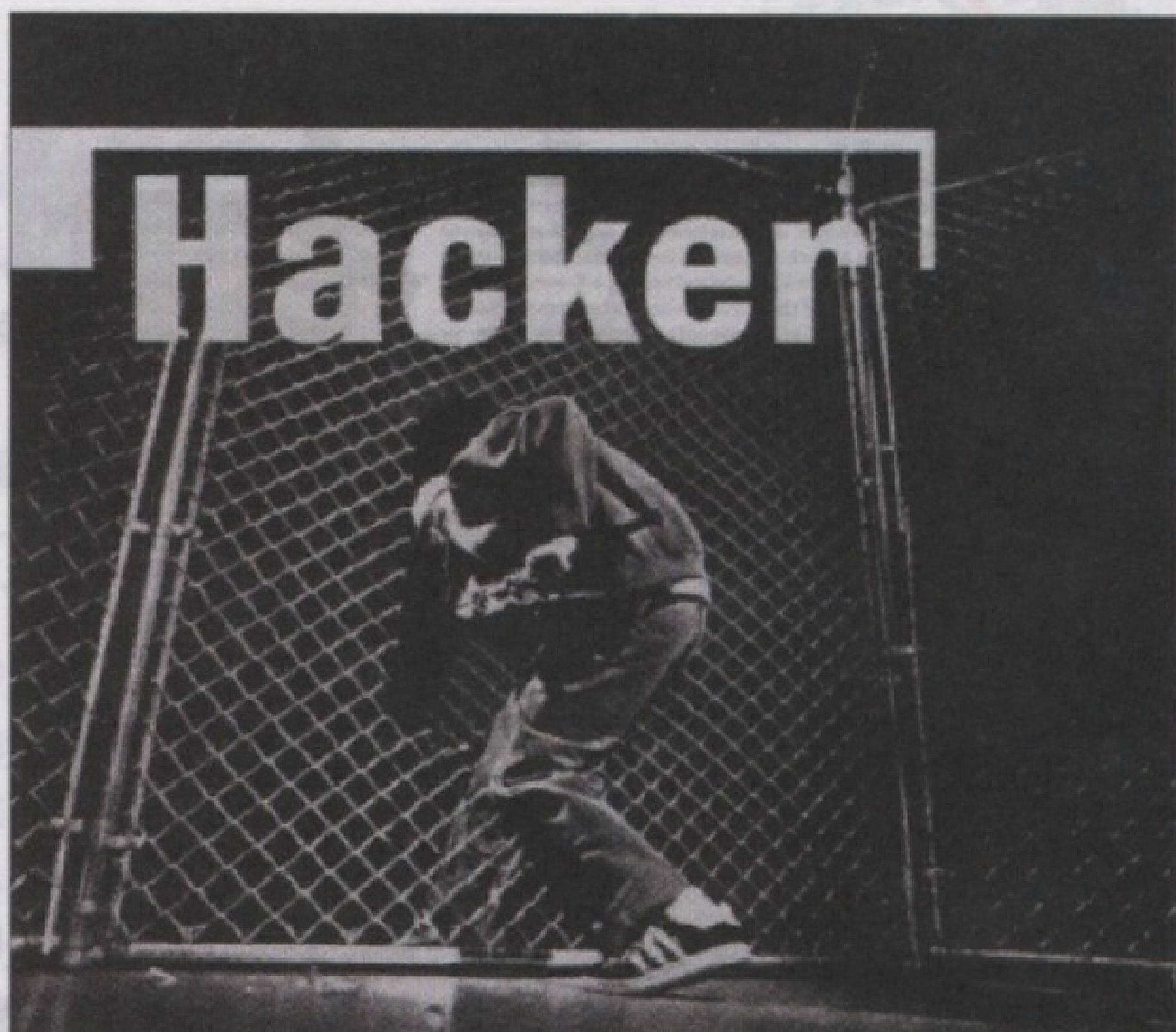
1989年，引导型病毒“小球”和“石头”进入中国内地，并在少量大型企业和研究机构之间开始流行。1989年7月，公安部计算机管理监察局监察处病毒研究小组推出了中国最早的杀毒软件“KILL”。该软件可检测和清除当时在国内出现的6种病毒，并在随后的较长一段时间内一直由公安部免费发放。

莫里斯蠕虫事件被称为计算机病毒史上的一个关键性的转折点。受此事件影响的远不止当时的ARPANET和美国社会，从人们在其发作时的手足无措、目瞪口呆中可以看到，所谓计算机病毒再也不是实验室里的游戏程序，也不再只是带点恶作剧性质地冒出一两句搞笑的话，或是显示一些莫名其妙的图像。借助网络传播的计算机病毒开始成为不折不扣的洪水猛兽，它造成经济损失的同时，也给整个社会带来了一种恐慌的气息。而这种恐慌，将永远伴随着计算机的存在而继续存在下去。

从莫里斯蠕虫事件后直到今天，各种愈加生猛的病毒开始变本加厉、层出不穷，造成的损失也越来越可



ERROR，电脑迷心中最痛苦的字眼



互联网，有时比铁丝网还要脆弱

观。“CIH”“梅丽莎”“欢乐时光”“冲击波”“库尔尼科娃”“尼姆达”等，这些耳熟能详的病毒造成的经济损失动辄以十亿美元为单位计算，病毒作者的目的也从开始的显示自身技术、恶作剧等逐渐转变为经济诈骗、勒索等犯罪行为。而由于缺乏完善的法律法规，以及执法和监测机构的技术水平有限，导致病毒的作者或仍逍遥法外，或仅仅获刑一到两年，或干脆只需支付一笔无关痛痒的罚款。前苏联在1987年曾发生过汽车厂的计算机人员用病毒破坏生产线的事件，由于法律方面的空白，法庭只能以“流氓罪”给嫌犯定罪。遗憾的是，直到今天，在“计算机病毒”这一问题的处理上仍然存在着巨大的法律漏洞，这给不少抱有侥幸心理的人以可乘之机。

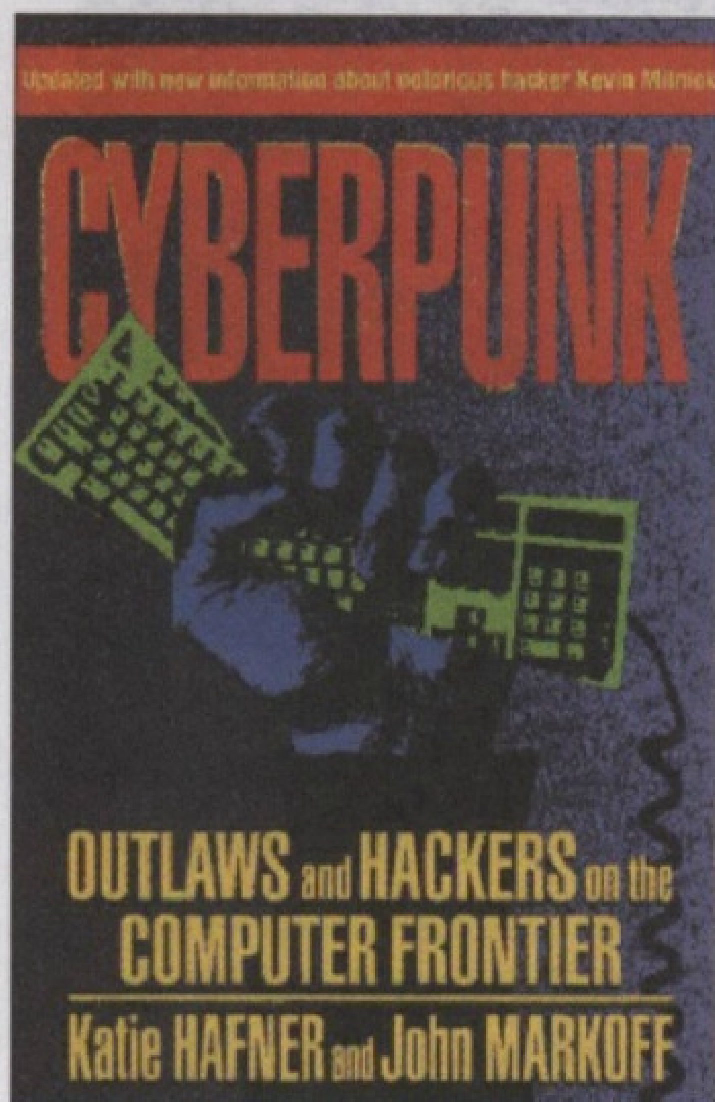
更令人担忧的是，有些年轻人的心理甚至人生的价值观也受到影响并为之改变。他们将那些编写病毒程序、给社会造成危害的败类视为偶像，并发誓要将这些臭名昭著的行为发扬光大。他们通过编写病毒程序来炫耀自身技术，甚至对学校或社会进行报复。在这些年轻人看来，这种行为不仅是对自己技术的证明，更会使自己名声大震，从而得到别人的认可和尊敬。

然而，无论这些所谓的“电脑天才”被套以怎样的光环，无论他们有意无意，无论出于何种目的，传播计算机病毒并造成损失已然被定性为一种犯罪行为。在我国1997年《刑法》修订以后，就专门增加了把制造计算机病毒等有害程序列为刑事犯罪的内容。犯罪就是犯罪，无论给它寻找怎样冠冕堂皇的借口，无论怎样狡辩说自己是“高科技人才”，干的是“高尚的”技术活，最终该判刑的还是要判刑，该坐牢的还是要坐牢。所谓“魔高一尺，道高一丈”，自恃电脑“天才”“神童”的莫里斯、陈盈豪、戴维·史密斯（梅丽莎病毒作者）、杰弗里·李·帕森（冲击波病毒作者）终究还是难逃牢狱之灾。就像会4种“回”字写法，反复强调“偷书不算偷”的孔乙己，最后不也还是被打断腿了么？

龙猫



古老的犯罪



赌博即使合法，也总是给人一种阴暗印象

赌博和色情交易，这是世界上最古老的社会行为。有时它们是合法的，甚至是政府所倡导的国家收入来源之一（其实现在地球上有些国家，依然依靠这两种最古老的盈利手段为国家创造“财富”）。1949年新中国建立后，“黄赌”（当然还有“毒”）被国家明令禁止，赌博、色情成为一种犯罪行为，几乎绝迹于中国大陆地区。但有人的地方就有犯罪，犯罪行为像疾病一样，是很难根除的，我们能做到的只是尽可能地控制它们。在中国，对“黄赌”几十年的治理，使得这两种犯罪行为基本没有生存空间。不过，随着互联网进入中国、随着网络犯罪在互联网上出现，“黄赌”像病毒一样，开始变种了。它们以网络为温床，慢慢滋生起来……

网络赌博

对网络犯罪的定义很复杂，说简单一些就是：以网络为工具或场所的犯罪。对于赌博，大家都不会陌生，最简单的解释：用任何方式赌输赢，用钱做筹码。不过提到网络赌博，人们就不太熟悉了，即便在网络信息高度发达的今天，相信真正参与过网络赌博的人还是少数。网络赌博通常指利用互联网进行的赌博行为。因为这种赌博方式属于新兴事物，所以现在对它还没有一个准确的定义。网络赌博类型繁多，基本上现实生活中所具有的赌博方式在网络中都可以进行。但由于受时间、地点等不确定因素影响，一般还是以“结果”型的赌法为主（例如赌球、赌马、网上百家乐等），而现场操作比较复杂的方式就相对较少（例如扎金花、拉耗子等）。

网络赌博始于1995年。近年来，北京海关先后查获赌博游戏光盘数千张，其收件人涉及到中国近20个省市自治区，内容主要是介绍并提供网络赌场的各种在线赌博游戏。2004年春节前，北京海关还曾查获了近90张寄自亚洲某国家的赌博比赛邀请卡。中国正在成为全球网络赌博的目标国，海外的娱乐赌博公司已经将中国视为潜在的大市场。

网络赌博一般采用信用卡投注或电话下注、电子划账的方式进行资金转移。赌场大多设在国外，在这些国家，博彩收入是政府资金的重要来源之一，所以赌博是合法的。2005年1月11日，全国集中打击赌博违法犯罪活动专项行动电视电话会议于北京召开，其中的打击重点就是网络赌博。而在这次专项治理活动前，中国的周边地区正在形成一个从日本、韩国、朝鲜、越南、泰国、缅甸、马来西亚，到菲律宾、新加坡、印尼，并一直延伸至澳大利亚及欧美的境外“赌博网”。

任何政府都承认赌博是造成众多社会隐患的重要因素之一，而现在，“网络赌博”这种新兴的赌博方式已经慢慢渗透进了我们的生活。在“网络社会化、社会网络化”的今天，“网络赌博”必将对产业乃至我们的生活造成巨大影响。我们先要认识它、了解它，才有可能形成一种社会合力对其进行防御。

网络色情

网络色情与网络赌博差不多同时期进入中国，而网络色情的定义更为复杂，甚至无从下手。网络色情大概包括色情网站、色情聊天室、色情网络游戏等一切发生在网上与色情沾边的东西，但那些貌似“情色”而非“色情”的软色情和“擦边球”又算做什么呢？2003年5月，《大众软件》第10期专栏评述栏目，以名为《“拉皮条”和“卖春药”的赢利模式》的专题，率先对许多门户网站的涉嫌色情内容提出了质疑。2003年6月23日，一篇名为《站直喽，别趴下：十问张朝阳、丁磊、汪延》的文章，通过博客中国网站在新华网、人民网等80多家主流媒体论坛上迅速蔓延。一位被人们称为“中国反网络色情第一人”的辽宁教师王吉鹏，向新浪、搜狐、网易这国内三大门户网站公开叫板，批评网络色情现状。对当时泛滥成灾的“成人笑话”“淫秽短信”等“软色情”问题毫不留情地迎头痛击，这对后来电信部门整顿信息市场起了推波助澜的作用，也算大快人心。在此之后，网络色情现象开始浮出水面，开始被民众和政府部门关注。2004年7月至10月间，一场规模空前的“网络扫黄打非”专项治理活动，在中宣部、公安部、文化部、信息产业部及新闻出版总署等8个部委的联合部署下展开。在这次活动中，数以千计的色情网站被封禁、各种网络不良信息被清理、许多网络犯罪被清查。2004年7月1日，就在第17次全国“扫黄打非”工作电视电话会议召开的第二天，《行政许可法》开始正式实施，这也在法律上为此次专项治理奠定了基础。网络色情交易的最大受害者很可能是未成年人。因为计算机网络是一个开放的环境，一个12岁的孩子很可能随意浏览黄色网页——它所带来的负面后果是深远的，或许现在还没有彻底显现。

心鹰



不见面的讹诈

诈骗行为是以计算机网络为载体的另一种常见的犯罪行为，它得以泛滥的直接原因是网络信息在成倍增长的同时却得不到有效的检查和控制。

北京市朝阳区法院近日正式受理了号称“北京市首例网络链接虚假广告纠纷案”的案件。原告是一位周姓消费者，他于2004年11月在浏览人民网时在网页上看到了经营“数码相机、笔记本电脑、MP3、手机批发”业务的深圳数码科技发展有限公司的链接窗口。出于对人民网的信任，周某在这家深圳公司的网站上订购了一台NIKON D100相机。但是当他将8600元货款汇入对方账户后，该公司却迟迟不发货，并要求周某继续汇款。不久后这家“深圳数码科技发展有限公司”的网站和联系电话均关闭。为此，周某将“人民网”的制作单位金报电子出版中心，及“深圳数码网”的网络广告制作者北京搜狐互联网信息服务有限公司和北京新网互联科技有限公司告上法院，要求3家公司就其发布未经审查之广告而要求赔偿。到截稿时此案仍在审理中。

网络诈骗的方式多种多样，除去类似这一案例中深圳某公司明目张胆的欺诈外，还有利用消费者心理，通过部分免费等更隐蔽和更易被接受的方式，一步步吸引消费者进入骗局从而达到诈骗目的的行为。

而在电子商务的领域之外，更有多种可怕的诈骗行为正在网络中慢慢布下陷阱。网络所带来的更便捷的交友方式也为这些陷阱的设置提供了方便。安徽蒙城县一对杨姓夫妇的电脑中被种入了木马程序，被19岁的浙江海宁青年张晓峰所利用。由于杨姓夫妇的电脑摄像头正对着卧室，所以夫妻的私人生活被张晓峰利用木马程序拍摄下来。他在2005年9月8日以“坏脾气”为网名给杨姓夫妇发了邮件，对其进行网络敲诈勒索。很快，在9月18日，张晓峰被抓获归案。在犯案前他只是一家网吧的网管，生活简单，从没有犯罪的经历。

无论是被网站“忽悠”了的周某，还是遭受了数十天莫名惊吓的杨姓夫妇，计算机犯罪给他们造成的负面影响都将是持久的。受害人杨某对记者说：我现在很避讳提起比如偷窥、偷拍或者网友、QQ等这些字眼，罪魁祸首不在于它（摄像头），应该说是在于敲诈我的人的心灵。

生铁



计算机犯罪的妖魔化卡通

那些著名的编剧和导演仿佛总是能够走在我们的想象之前。譬如，当你还在思考着某个特工人员急急忙忙地把一大摞文件往壁炉里扔时，电影里的那些侠盗却已经为一张小小的磁碟忙得不亦乐乎了。

他们必须这么做，否则就难以满足人们的胃口。前一段时间刚刚上映的《防火墙》并没有完全满足人们对于电脑安全方面想象的需求，所以它的票房不尽人意。别看它的简介中表达的是：日益猖獗的计算机黑客经常会在计算机网络上想方设法盗取银行的资产（这是在我们今天的生活中确实存在的危险）。但是，当人们看到电影中真正可憎的仍然是威胁家人的枪时，网络威胁却成了一种附属品。可以说哈里森·福特在西雅图太平洋银行做着和空军一号中相同的事。观众对于缺乏创造力的胶片也自然不够敏感。





“天网”的具化形象看起来非常狰狞，而“矩阵”则更像是人生的未来

事实上电影曾经给电脑犯罪最深刻的定义早已超脱了人与人之间的利益纠纷。有两个久负盛名的电脑犯罪集团早已深深地印在了我们的脑海里。一是“天网”电脑系统；二是一个可以被称作“矩阵”的电脑魔王。

前者是影片《终结者》中人类的敌人，它不仅几乎摧毁了整个人类世界，同时还在2029年统治了世界。“天网”在地球上犯下的滔天罪行值得人们深思，因为创造它的正是人类自己。

后者来自电影《骇客帝国》，它比天网显得更有头脑。为什么要把人类赶尽杀绝呢？让地球上那些曾经自以为是，任意肆虐的人类成为矩阵中的奴隶。欺骗他们，让他们继续活在可以永远肆意妄为的梦里不是更有戏剧性？

两部影片有着相同的特点：茫茫人海中，只有一两个偶然警醒。他们孤独，他们坚强，他们被其他痴迷的人类漠视，他们才是真正寻找真谛的人。这和我们本期专题要讨论的主题相差无几，我们在电脑60年的系列报道中把有关犯罪的话题安排在第二篇，不是要你恐惧，而是要你有所警惕。

司马平安

完全DIY主义
手机彩铃新玩法

■北京 藏甲楼

大概一年前手机中最有趣、最流行的还是各种搞笑的短信，然而在最近的一年里，这种简单原始的文字“逗闷子”方式被彻底改变了——彩铃（也称炫铃、悦铃，本文统称彩铃）诞生了。当你拨打一个朋友的电话时，听到的不再是枯燥的“嘟”声，而是语音化了的各种经典搞笑段子或者最流行的音乐。而通过彩铃来表达自己在某个时期的心情或感悟也逐渐成为一种时尚的方式，这就好像MSN等即时通信软件中的“签名”档。但你可不要以为只要去运营商那里开通了彩铃服务就能披上时尚的马甲，嘿嘿，每个开通彩铃服务的人都能使用运营商提供的那些彩铃。这意味着朋友间常常会遇到“彩铃撞车”的情况，简直太逊了！彩铃可不是这么玩的，只有DIY才是我辈之时尚王道，且让我来将这DIY神功细细讲来……

一、起手式——开通彩铃业务


图1

首先要明确一点，就是无论你是中国移动、中国联通还是中国网通、电信的手机或小灵通用户，都可去当地营业厅申请开通彩铃业务。当然这么麻烦的方法我们是不会选择的。对于中国移动用户而言，最简单的方法自然是用你的手机拨打免费服务电话1860（2006年6月18日起更改为10086），按照语音提示或选择人工服务开通。需要注意的是，如果手机处在漫游状态，请在号码前加拨手机卡注册所在地的区号。也可通过登录当地移动公司的网站（比如北京用户可以登录www.bj.chinamobile.com）来办理（**图1**）。


图2

中国联通的用户可拨打个性化回铃音业务各省专用IVR号码（如10150***）或中国联通客服热线10010，通过IVR的方式自动或人工两种方式申请业务。或使用计算机或PDA设备，连接互联网，在主叫个性化回铃音平台提供的Web网页（www.10150.net.cn即“Myuni-炫铃”网站）上申请（**图2**）；通过手机上网，访问当地联通公司的主叫个性化回铃音平台提供的WAP页面申请业务（**图3**）；通过短信息，发送特定的命令（如“XL”）到联通统一接入号（如10150***）上进行申请。

彩铃业务的收费根据用户所在地区以及运营商的不同而存在一定区别，大部分运营商收取5～10元的服务费。购买彩铃的费用根据用户选择的提供商会有较大差异，便宜的可能1元/首，贵的可能会达到5元/首，而且根据铃声的热门程度以及题材不同，同一提供商的不同彩铃销售价格可能也不一样，因此建议用户在购买前核对彩铃价格。另外在用户的彩铃业务暂停期间（用户可申请暂停彩铃业务），运营商同样会收取服务费。如果用户想要取消/暂停彩铃业务，可前往运营商营业厅或通过拨打服务电话来办理。

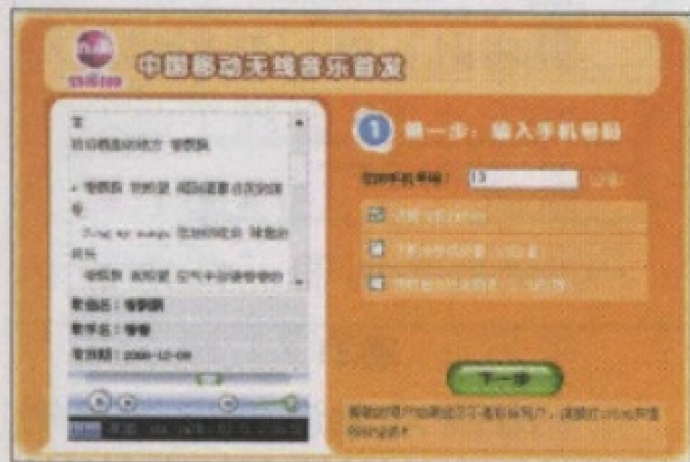

图3


图4

中国电信的小灵通也有“七彩铃音”的类似服务提供，但目前只有安徽、上海、福建、宁夏等部分地区开通了这项业务，具体情况小灵通用户可咨询本地服务热线。开通“七彩铃音”服务只需用本机拨打118100，然后按照语音提示操作即可。已开通短信业务的小灵通用户也可登录中国电信的互联星空“七彩铃音”网站（www.118100.cn）注册开通（**图4**）。

二、入门功夫——在线选购和管理彩铃


图5


图6

这可能是最简单、最通俗的“DIY”方法，移动用户可通过浏览器登录“中国移动无线音乐门户”网站（www.12530.com）来选购自己喜欢的彩铃（**图5**）。选中的彩铃可在线进行试听，并且配有歌词（**图6**）。同样，联通和中国电信小灵通用户可分别登录“Myuni-炫铃”和“七彩铃音”网站。另外，也可登录其他SP的相关网站选购彩铃，目前各大门户网站和SP都提供彩铃购买服务，比如新浪的“新浪回铃音”（www.cl.sina.com.cn）。

实际上，在开通彩铃业务时，运营商会同时赠送一些彩铃给用户。这些赠送的彩铃和用户购买的彩铃该如何管理呢？其实用户通过登录当地运营商的网站就可完成，即使运营商不同，操作也是大同小异，这里以北京移动的用户为例说明。

首先登录北京移动通信有限公司的官方网站（http://www.bj.chinamobile.com），在“北京移动子网站”中选择“彩铃”（**图7**），然后在“彩铃”子站的登录对话框中输入自己的手机号码和密码登录（**图8**）。

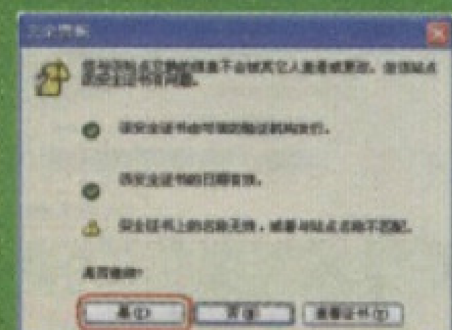

图7


图8


图9


图10

申请彩铃时运营商通常默认将用户原来的手机业务密码作为彩铃业务的管理密码，但对于大部分用户而言由于没有明确的提示，这样反而不方便。以中国移动北京用户为例，用户可直接登录北京移动通信有限公司的官方网站，选择相应的用户类型（**图9**，全球通、动感地带或神州行等）之后，在对应网页中注册自己的手机号码并设置密码即可（**图10**）。

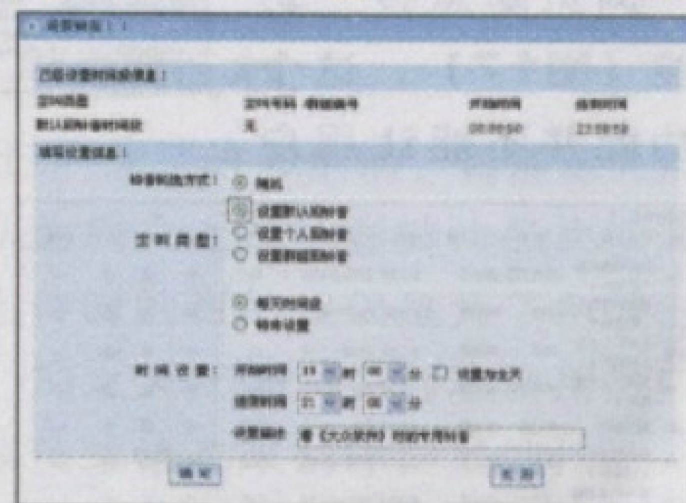

图11

需要注意的是，此时系统可能会提示一个与安全证书有关的安全警报（**图11**），直接确认即可。


图12


图13

登录之后，可通过页面上方的功能选项中的“我的铃音”来查看和管理自己拥有的彩铃（**图12**）。这里会列出用户目前拥有的所有彩铃，需要注意的是，这些彩铃都有一个“有效期限”的限制（**图13**），超过有效期的彩铃会自动从铃音列表中消失。列表中列出的铃音都可被设置为当前彩铃。如果用户在开通彩铃业务后没有进行设置，或所选铃音因超过有效期而消失，那么系统将自动使用默认铃音（默认铃音好不好听似乎完全取决于管理员的鉴赏水平）。

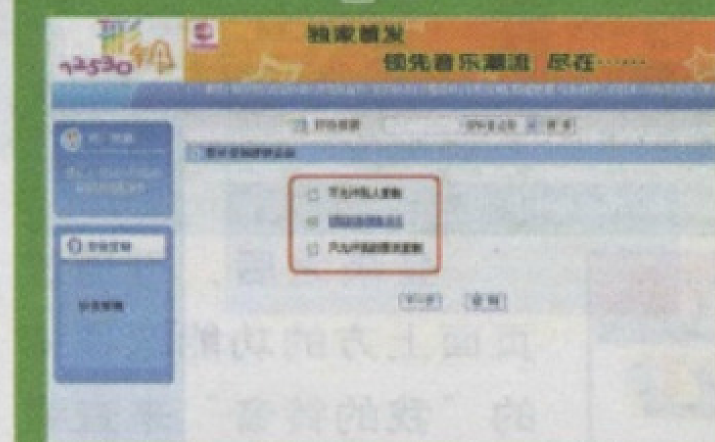

图14

用户选择一首或多首自己满意的铃音之后，点击“设置”键即可进入设置页面（**图14**）。在设置页面的“主叫类型”选择中，如果选择“设置默认回铃音”，则当前铃音对所有呼入者有效；如果选择“设置个人回铃音”，那么当前铃音只有用户指定号码的呼入者才能听到（这下你那些甜言蜜语、大表忠心的铃音就可派上用场了），其他呼入者则只会听到默认铃音；如果选择“设置群组回铃音”，那么用户首先要在“群组管理”中建立群组，才能在这个

群组指定彩铃，其效果相当于特定的一群呼入号码只能听到特定的铃音，这样用户可给所有的好友、亲戚、同学、美女、仇人……分别设置不同的铃音。

最后就是设置铃音作用的时段了，比如每天固定的打球时间段，如此一来想要找你的朋友一听彩铃就知道你在干什么，该去什么地方找你了。对于工作的用户而言，可在工作时间使用与企业相关的彩铃（现在许多公司都要求员工这么做），下班后再使用自己的私人彩铃。


图15


图16

要说这彩铃管理中最劲爆且攻守兼备的招数，那绝对非“彩铃复制”莫属了。如果别人有你想要的彩铃，却又找不到购买的地方，哈哈，很简单，在“彩铃复制”界面中输入他的手机号，然后点击“查询”就可看到对方的铃音列表了，接下来该怎么做就不用我教你了吧（**图15**）。如果你有非常棒的独家铃音，那么可在“复制设置”中取消“允许所有人复制”的选项，至于是禁止任何人复制，还是只允许朋友复制全凭你自己的心意（**图16**）。复制成功后，用户会收到系统发来的提示短信。天下没有不要钱的午餐，复制铃音也是要付费的——如果对方是3元/首买的，你也同样要支付3元/首，所以在复制前一定要看清楚铃音的价格哦。另外，“彩铃复制”功能只能从相同运营商的用户那里复制，也就是说北京移动用户只能复制北京移动的，其他运营商或其他地区用户的铃音暂时无法查询和复制。

三、内功心法——DIY属于自己的彩铃

虽然运营商提供的铃音DIY服务功能较简陋，但却是最简单的DIY方法。移动用户可在登录彩铃子站后选择“浏览随意铃”功能（**图17**），这个功能并不能让用户制作自己的铃音，但用户购买随意铃之后可设定铃音播放的片断，而不是像普通铃音那样，每次都从头播放，不管能不能播放完整。需要注意的是，在“随意铃”中人气越旺的铃音价格就越高（**图18**）……这个功能虽然无法让人满意，但好歹也算DIY的热身运动吧。相比之下，联通用户就可通过“DIY铃音”中的“我的声音”服务将自己录制的声音作为彩铃使用（**图19**），充分体验DIY的乐趣。


图17

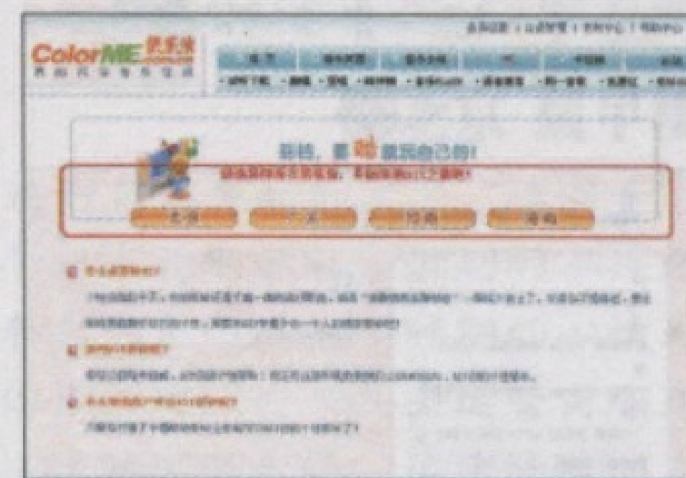
图18


图19

热身之后我们就要来修炼真正的DIY内功——通过卡拉蜂定制自己的铃音。卡拉蜂是快乐米公司推出的一款PC软件，以类似卡拉OK的方式为用户录制自己的作品，并且具备一些简单的后期编辑功能，最后通过网络将用户自制的铃音传送至彩铃审批部门，审批合格后就可作为用户的彩铃使用了。目前快乐米公司与部分地区的中国移动运营商展开合作，当地移动用户可通过卡拉蜂DIY自己的彩铃。

首先打开浏览器进入快乐米的网站（http://www.colorme.com.cn），选择页面靠右上角的“彩铃DIY”（**图20**）。接下来要选择自己的所在地，遗憾的是目前卡拉蜂只正式开通了北京、广东、河南、海南四省区的服务（**图21**），加上目前还在试运行中的浙江、重庆、山西、上海等地区暂时只支持11个地区。选择地区之后，进入注册程序页面，按照其中的说明选择“第一步：免费注册快乐米会员”（**图22**），在弹出的新页面中注册用户账号，这也是用户将来登录卡拉蜂软件时的用户账号。注册完账号后，回到之前的注册程序页面，在左侧“用户登录”处选择获取验证码（**图23**），然后在弹出的窗口中填


图20


图21

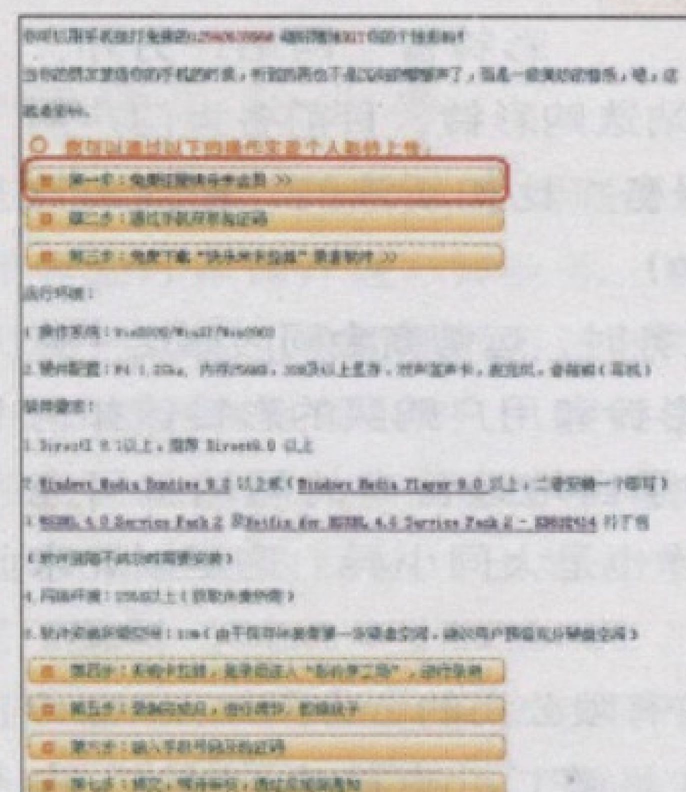

图22


图23

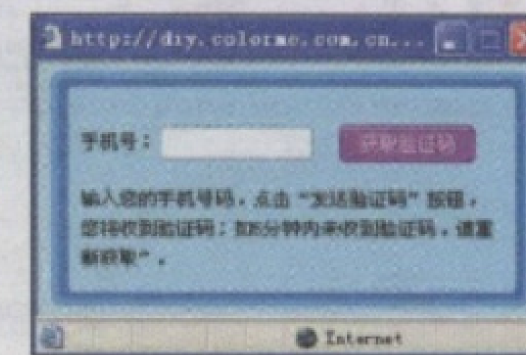


图24


图25

入自己的手机号码（**图24**），确定之后验证码会以短信的方式发送到你的手机上。使用验证码登录之后，就可进入"作品展示区"（**图25**），这里将会列出你通过卡拉蜂制作上传的铃音作品，并且可进行一些管理。

现在点击卡拉蜂的下载链接下载并安装软件。由于卡拉蜂需要利用网络上传用户的铃音作品，因此第一次运行时用户应该把卡拉蜂加入防火墙的例外列表中。在卡拉蜂的登录界面，利用刚才我们注册的快乐米会员账号登录（**图26**），在主界面中选择"彩铃梦工厂"（**图27**）即可开始彩铃的制作了。

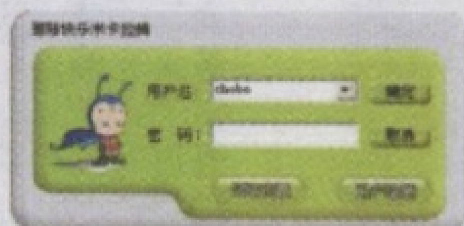

图26


图27

"彩铃梦工厂"中包括"现场录制歌曲""现场录制语音"和"用家园作品加工彩铃"3个主要选项（**图28**）。"现场录制歌曲"即以卡拉OK的方式制作彩铃，但需要先从快乐米的曲库中选择曲目加入"当前歌单"（**图29**）才能开始录制。"现场录制语音"功能不需要伴奏，可用来制作一些贫嘴型的彩铃。"用家园作品加工彩铃"则是对用户录制后上传的作品进行加工。

图28

图29

以"现场录制歌曲"为例，用户首先要进入"曲库"搜索自己想要的伴奏（**图30**），然后将歌曲加入"当前歌单"中（快乐米公司表示曲库中的曲目都是通过正式途径购买了版权的）。接下来切换至"彩铃梦工厂"界面，可看到自己需要的伴奏已在"当前歌单"中（**图31**），点击"现场录制歌曲"，就可用卡拉OK的方式开始录制了（**图32**）。这样制作出来的彩铃将包括伴奏音乐和用户的声音，录制的过程中用户可随时调节伴奏、人声的强度，以及变化曲调等。录制完成后，就进入"彩铃制作向导"界面（**图33**），由于目前电话拨入时的等待音一般为40秒左右，因此彩铃也只能用到歌曲中的一部分，所以在这个界面中使用黄色的部分代表这段会被实际使用到的录音。接下来用户要做的就是通过试听，用鼠标右键拖动这个黄色的部分到歌曲的合适位置。如果对录音的效果不太满意，这里一样可进行一些简单的修改，还可在用户指定的时刻增加特殊的声音效果。


图30


图31


图32


图33


图34

一切满意之后，进入下一步"彩铃验证"的程序（**图34**）。这里需要用户输入刚才注册用的手机号码以及验证码，然后就可把用户的作品上传至快乐米，等待审批通过后当作自己的彩铃使用。这里要说明的是，一首彩铃需要经过快乐米以及中国移动的两级审批通过才能被使用。最后，审批通过的彩铃将被放在运营商的彩铃网站上，用户按照运营商提供的编号在网站上查询并定制自己的作品。也有部分运营商会将通过审批的彩铃直接放在用户的"我的铃音"列表中，这样的方法无疑更加方便和人性化。另外，用户还可通过"录音棚"界面将本地储存的曲目制作成彩铃并上传，具体方法并不复杂，留给大家自己研究吧。

四、尊重版权

关于彩铃的版权问题已产生了许多纠纷，目前绝大部分的彩铃服务提供商均认为用户上传的彩铃作品为双方共同拥有版权。而用户上传时的目的仅仅是为了自娱自乐，往往没有赢利目的，加之大部分用户喜欢使用热门影视作品中的素材，或模仿或修改来制作自己的作品，当一首彩铃通过服务提供商广泛传播，甚至产生利润时，许多纷扰也就接踵而来。因此，我们建议用户应当尽量使用服务商提供的合法素材来制作，而不要使用来路不明的素材或随意修改他人的作品。以创作为职业的用户在上传自己的原创作品前，最好能与相关专业人士咨询，并在事前与服务商进行协商。P

■晶合实验室 别理我

防抖镜头+高ISO=？——索尼Cyber-Shot DSC-T30数码相机



😊 防抖镜头稳定图像，优秀的光学表现

😊 有趣的串片秀

☹ 厚度较之前的产品有所增加

T30拥有优秀的光学性能，防抖功能也很实用，但相比以往老型号，体积大了一点

有效像素：	740万像素 1/2.5英寸CCD
最高分辨率：	3072×2304
变　　焦：	3×光学
最大光圈：	3.5/4.3
焦　　距：	6.33～19.0mm
最近对焦距离：	1cm
ISO：	80/100/200/400/800/1000
存　　储：	内置58MB内存/MS Duo/MS Pro Duo
录　　像：	640×480@30fps
电　　池：	锂电NP-FR1
体　　积：	95mm×57.1mm×26.5mm
重　　量：	133g（实测，不含电池等附件）
附　　件：	相关数据线、锂电池、充电器、软件/驱动光盘等
价　　格：	3528元
咨询电话：	800-820-9000

在创造了世界上最薄的卡片机T7以后，索尼把目光投向性能改良方面。从技术取向来看，Cyber-Shot DSC-T30（下简称T30）正逐步改变单一轻薄的特点。

T30机身厚度为26.5mm，相比T7的15mm可谓一大“进步”，不过就算增肥以后，它也与市面上大多数同类产品保持身材上的同步。无论如何，我们这里再次提醒消费者，不要把T30想当然地和轻薄联系在一起，如果追求极致，老型号T7会更适合。外观上，T30还是延续了T系列的风格：潜望式镜头、滑盖开关、金属机身……同时索尼为相机提供了银色和黑色两种色调选择。

T30配备了3英寸23万像素的混合型超级晶彩屏，除尺寸外，该液晶屏最大的特点是色域范围达到NTSC标准制式的65%，接近sRGB（约71%），这对真实还原拍摄图片极其重要，而大多数DC液晶屏的这一数值在40%～45%之间，远小于T30。操控方面，熟悉索尼相机的朋友不会对它感到陌生，金属质感的按键与机身背部镜面（液晶屏整体成形）搭配相当美观。另外T30继承了T9的“串片秀”功能，并且在导航键右下侧专门设置了一个串片秀播放按钮。

串片秀是索尼比较受推崇的趣味功能，串片秀功能曾运用在T9上，并获得一致好评，颇受用户喜爱。它通过添加预设的（4种）音乐以及过片效果，把枯燥的照片单张回放变成类似MTV的动态画面，如果觉得音乐不够个性，可通过随机提供的“Music Transfer”软件上传自己喜爱的音乐。

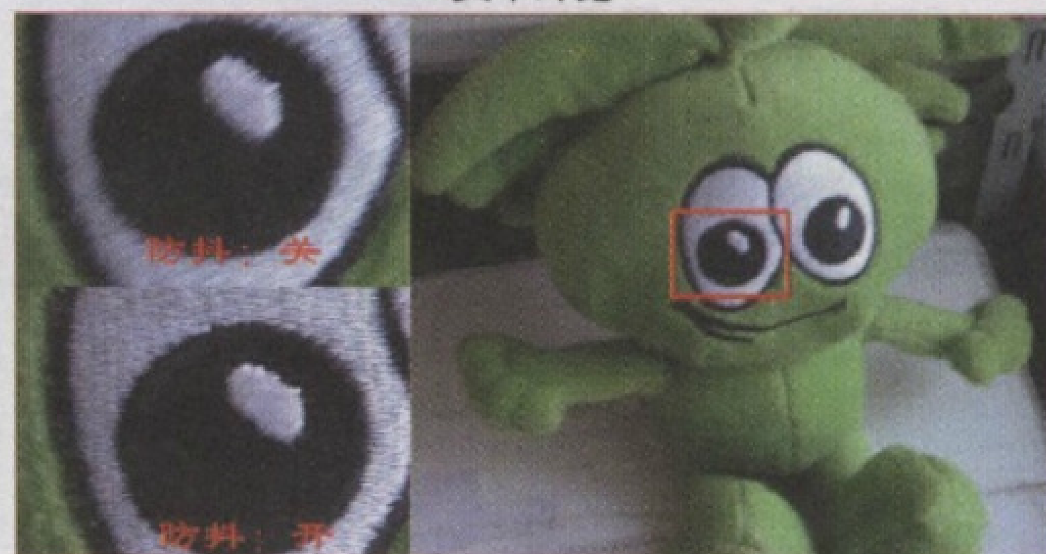
这款相机最重要的技术亮点就是使用了防抖镜头。从结构图可看出，它使用支架固定的移动镜片结构的光学镜头组，其最下面一块镜片是防抖组件，当左侧的陀螺仪侦测到相机抖动时，会激活防抖组件，调整光线的入射角度，从而实现防抖功能。除此之外，T30还提供了高达1000的ISO设置，高感光度能提高快门速度，避免画面模糊，因此索尼将这款相机冠以“双重防抖技术”的标签。

T30镜头焦距为6.33～19.0mm/3.5～4.3（135等效焦距为38～114mm），广角端最近对焦距离为1cm；相机采用一块740万像素尺寸为1/2.5英寸的CCD，ISO范围在80～1000之间；提供自动、日光、多云、荧光、白炽灯、闪光灯6种白平衡设置；E600内置58MB内存（一部分容量被用于数据管理等内容），支持640×480@30fps（VX精细模式）短片拍摄。

这款相机的光学素质相当优秀，分辨率达到很高水准，镜头的微距能力也相当强悍，硬件级的光学防抖效果不错，特别是在低于1/10秒的快门速度下，能明显区分出打开与关闭防抖功能的图像。“双重防抖技术”另一个卖点——高ISO，则没有那么神奇，ISO 1000下拍摄的图像在100%尺寸时几乎没有实用价值，噪点过于明显，建议缩小至25%（长宽各缩至一半）使用。另外，由于T30不具备手动白平衡功能，低色温下色彩表现一般。



机身背部，在看图模式下按右下角的串片秀播放按钮可观赏串片秀



防抖实拍效果

■晶合实验室 魔之左手

iPod nano的劲敌——魅族Mini Player MP3播放器



😊 精致的制作
😊 功能强大
☹ "果"味浓了一些
魅族Mini Player给那些向往iPod nano的用户一个极佳的替代选择，它的出现相信可"媚"倒不少粉丝。

容　　量：	512MB/1GB/2GB/4GB
音频格式：	WMA/OGG/WAV/MP3
视频回放：	320×240@18fps（AVI）
FM电台：	76～108MHz
屏　　幕：	2.4英寸TFT LCD
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	79mm×48.2mm×10.1mm
重　　量：	55g（实测）
附　　件：	耳机/皮套/擦拭软布/说明书/保修卡
价　　格：	699/850/1099/1599元
电　　话：	0756-6116288

相信绝大多数人对iPod nano的向往来自它优秀的设计而不是价格，如果有这样一款MP3，它拥有和iPod nano相似的设计风格，但功能更丰富，而且价格还不高……是否动心？好了，让我们看看本文的主角、iPod nano的劲敌——魅族Mini Player。


触控操作的方式也与nano相似

不可否认，Mini Player有着浓郁的"苹果"气息，甚至连外包装都和iPod系列类似，厂商显然注意到iPod"柔软"的外壳（容易划伤）所招致的抱怨，在Mini Player表面专门覆盖了一层保护膜，此外，还提供了一个皮套和软布，显得很贴近用户。Mini Player的外壳材质和色彩搭配均与iPod nano类似。体积上，它比iPod nano略厚，但要短小一些，质量约55g，送测样品的整体做工非常好，完全不输于"苹果"产品。

Mini Player采用双芯片设计——三星ARM处理芯片以及一颗飞利浦音频解码芯片，设计师们很好地发挥了它们的功效，播放器除了音频播放、FM收音、录音、图片浏览外，还能播放MPEG-4视频，类似日历、秒表、计算器、游戏等附加功能也增添了播放器的实用性和趣味性，相对功能单一的iPod nano（不包括功能扩展附件），优势明显。

Mini Player为其强大的视频功能准备了2.4英寸26万色的TFT液晶屏（QVGA，320×240），显示效果鲜艳细腻。这块高素质的液晶屏让视频和图片浏览功能具有相当的实际意义，完全可替代低端MPEG-4播放器，效果甚至还要更好一些。MPEG-4功能需要使用随机附带的软件进行转换，分辨率为320×240（18fps），软件同时可自动将字幕文件添加进最终文件。

在液晶屏右侧是播放器的四向导航键，同时它也具备上下方向的触控功能，在移动选单、控制音量等操作时相当方便。在Mini Player机身侧方，是播放器另两个重要按键，"Hold"键和"电源/播放/暂停"键。

Mini Player支持WMA、OGG、MP3、WAV等格式的音频文件，为了保证音质，它使用独立的飞利浦芯片进行音频解码。测试中，它的音色偏冷，高频延展性不错，但中低频比较单薄，随机附带的耳机具备一定素质，对音质没有苛求的用户可免去升级的烦恼。播放器音效设置非常丰富，提供高/低音简单增减、SRS音效、10段均衡器设置（6种预设以及自定义），并且可实时调节。

目前MP3市场中对领先者的模仿甚至是抄袭比比皆是，"师夷之长技"固然没错，可是要想超过对手，纯粹依靠模仿是不可能的。虽然Mini Player身上依然摆脱不了模拟的痕迹，但我们看到厂家作出了许多有针对性的改进，在功能和性能上都取得了长足的进步，Mini Player的市场表现值得期待。P



我们手中的是纪念版，除背部蚀刻有特别说明外没有特殊之处


Hold键及其它接口，是不是和苹果iPod设计很像？

■晶合实验室 龙猫（移动版）

剔透 ——摩托罗拉“明”A1200智能手机



- 外观漂亮，摄像头支持微距拍摄
- 实用的名片识别功能，丰富的商务及多媒体能力
- 第三方软件较少
- 对于注重外观的智能手机用户来说，A1200是个不错的选择

网络频率：	GSM/GPRS 850/900/1800/1900MHz
尺　　寸：	95.7mm×51.7mm×21.5mm
屏　　幕：	2.4英寸26万色240×320TFT
处 理 器：	英特尔XScale 312MHz
内存容量：	10MB，支持Micro SD（TF）卡扩展
摄 像 头：	200万像素CMOS，支持手动微距调节
铃　　声：	40和弦，支持MIDI、MP3、WAV、AMR、WMA、AAC+等格式
重　　量：	122g（实测，含电池）
附　　件：	样机暂无
价　　格：	4980元
咨询电话：	800-810-5050

A1200是摩托罗拉新近推出的一款Linux智能手机，与以往的智能手机产品主要走外观朴实的“实力派”路线不同的是，摩托罗拉显然在A1200的外观上下了很大功夫。如果说A1200是目前最漂亮的智能手机恐怕并不为过，与机身颜色相近的透明翻盖，顺滑的机身造型，镀铬材质的机身侧条、按钮、摄像头、听筒和话筒，使整部机器带有浓郁的科技味道和流动感。而合理的尺寸和机身重量，以及手感温润的磨砂材质外壳，很容易让人对A1200爱不释手。A1200的屏幕为2.4英寸、分辨率为240×320的26万色TFT，无论亮度、色彩，还是细腻程度都十分令人满意。值得一提的是，如果长按“拨出”键可启动屏幕高亮功能，在直射阳光下操作屏幕更加清晰方便。



晶莹剔透的外表十分惹人喜欢

和其抢眼的外观相比，A1200的系统配置和功能都与摩托罗拉过去的Linux系统智能手机没有太多区别。A1200采用的英特尔XScale 312MHz处理器曾在E680i等机型上出现过，而Linux系统的操作界面亦基本相同。除了Outlook同步、编辑Office文档等标准的商务功能外，A1200还有完善的多媒体功能。A1200支持MP3、WMA、RealAudio、RMVB、3GP、MPEG-4等音频和视频格式，内置FM调频收音机，并配有200万像素的CMOS摄像头。这款摄像头支持手动调节微距模式，对拍摄近处物体很有帮助，遗憾的是仍不具备自动对焦功能，并且没有补光灯。A1200的一大特色是支持名片识别，只需将摄像头调至微距模式，把名片对准屏幕上的识别区域进行拍摄，几秒钟后即可完成识别，并自动对名片上的姓名、单位、电话、E-mail等信息进行分类，大大减少了联系人信息录入的繁琐过程。在实际测试过程中，在周围光线充足，掌握好拍摄距离，名片底色和字体对比度明显且字体较为规范的情况下，识别率基本可达90%以上。另外A1200还支持蓝牙A2DP无线音乐传输，可使用摩托罗拉HT820立体声蓝牙耳机听立体声音乐，并支持蓝牙打印、蓝牙语音拨号等功能。



200万像素的摄像头带有手动微距模式，旁边是手写笔



将名片对准屏幕上的识别区域，如识别成功，区域线会变绿

尽管A1200外观绚丽，功能强大，可还是存在许多不容忽视的缺点。虽然透明翻盖和磨砂机身十分抢眼，但极容易留下指纹和划痕，令其美感大打折扣；内凹设计的五向导航键由于按键过短，操作手感也有所欠缺。而且Linux系统较少的第三方软件数量仍是此类智能手机的一大软肋，好在该机支持Java，内置的软件也可基本满足一般日常应用的需要。

■晶合实验室 小虫

视听全能——爱国者视觉王MP-F335 MP4播放器



TFT液晶屏幕显示效果出色
操作简单、附件丰富、功能强大
操控按键的布局不够合理
国产高端MP4播放器的杰出之作

容　　量：	30GB/40GB/60GB
屏　　幕：	4英寸13万像素16：9显示屏
屏幕分辨率：	480×272
体　　积：	148mm×78mm×21.8mm
接　　口：	USB 2.0、USB OTG
视频格式：	AVI、VOB、MPG、DAT
音频格式：	MP3、WMA、WAV
图片格式：	JPG、JPEG
录像格式：	AVI
录音格式：	WAV
电池容量：	2400mAh
重　　量：	290g（实测，含耳塞）
附　　件：	充电器/布袋/驱动光盘/产品手册等
售　　价：	3999元（30GB）/4699元（40GB）/4999元（60GB）
咨询电话：	800-810-7666

MP-F335是华旗资讯在2006年德国世界杯前夕推出的一款高端MP4播放器，机身采用双色注塑外观工艺，主体以乳白色工程塑料打造，按钮、接口部位材质为灰色。F335正面材质非常光滑，背面则经过磨砂处理，兼顾实用与美观，整体造型较稳重、协调。

显示效果决定了MP4的品质，F335采用了一块4英寸、16：9的显示屏，该屏拥有1600万位色彩（6b面板），分辨率为480×272。F335视频载入速度非常快，色彩丰满、清晰流畅，没有丢帧、拖尾现象，颗粒感也较轻，整体效果非常优秀。通过机器顶部的"黄金眼"按键，可在文本、图像、视频3种显示模式中快速切换，亮度、对比度依次增加。显示屏的左、右、下方向的可视角度均令人满意，但上侧可视角度明显不足，这应该是考虑到用户很少从上侧观看屏幕的使用习惯。F335在播放AVI格式的视频文件时支持SRT字幕，不过样机自带的固件不能实现，升级到最新的0.949普通版固件即可解决这一问题。

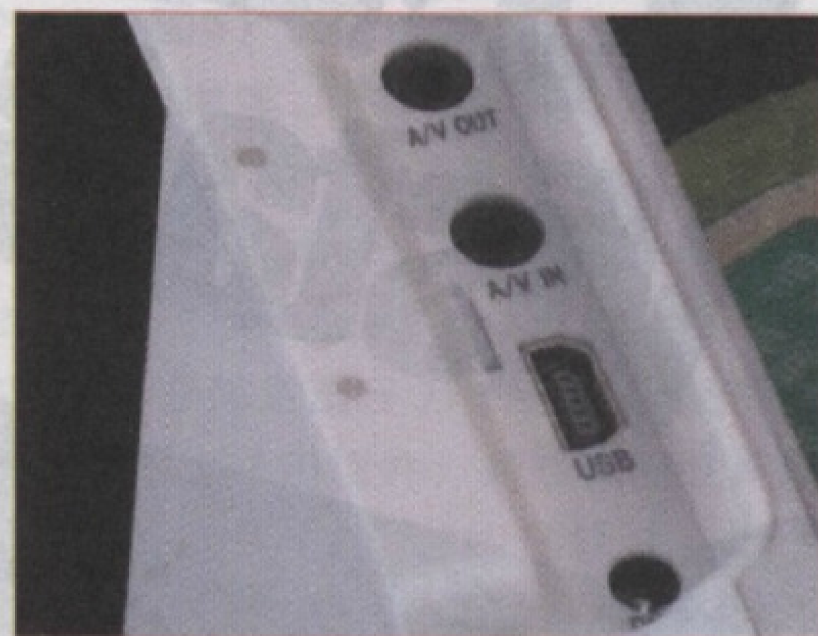
F335可播放MP3、WMA、WAV格式音频，共有摇滚、流行、爵士等9种音效模式可选。它支持多任务操作，可在浏览图片的同时播放背景音乐。这款产品还支持ID3数据库管理，可自动将用户的音乐按艺术家、专辑分门别类，支持LRC格式的字幕。产品的音质相当出色，自带耳塞非常容易推动，带有好听的音染。

支持外部视频录制是这款产品的主要技术特色，通过附送的线材，可将电视、DV等设备的AV输出录制到MP4内，它提供高、中、低、压缩4种录制质量，其中高品质支持720×576@25fps（与DVD相同），码率达4Mbps。F335还支持断点续录功能，在遇到广告等冗余内容时按暂停即可跳过，而录制文件不会被切分，画面也不会中断。通过附送的遥控器，用户可坐在沙发上即可轻松完成所有操作。如果节目开始时无法守候在电视机旁，还可使用预约录制保存节目。我们用夏普LCD-37AX3电视输出有线电视节目到F335上，录制的视频（最高质量设置）在MP4播放器上回放的效果令人满意，不过在电脑显示器上全屏播放时仍有一些瑕疵。

这款产品还支持USB OTG功能。所谓OTG是"On The Go"的缩写，是一项2001年底推出的技术，旨在没有电脑充当USB Host的情况下，实现USB从设备间的数据传输。USB OTG主要应用于不同设备或移动设备间的连接和数据交换，如PDA、移动电话、消费类设备等，改变数码相机、摄像机、打印机等设备间不同制式连接器、储卡间数据交换的不便。有了USB OTG，只需通过相应的线材进行连接，F335即可实现数码伴侣的存储功能。



九宫格式的主界面



左侧翻盖下隐藏的接口



小巧的遥控器操作简便



好看，但好用吗？Vista Beta2兼容性测试

■广东 GZ

经过漫长的等待，微软终于开始Windows Vista Beta2的公测。一路伴随Vista内部测试版的用户，很快就能确定Vista Beta2确实是目前为止功能最为齐全、运行最为稳定的版本，它刻意附带了许多完整版本的特性以供用户体验。随之而来也导致Vista Beta2的执行效率是最差的版本之一，即使是自带的资源管理器和Windows Media Player 11，其缓慢的运行速度也足以让低端机器用户抓狂。这种表现又带给用户另外一个疑问，目前的软件能正常运行在Vista Beta2上吗？这个最接近正式发行的版本对于最终产品的软件兼容性将作出一个初步的解答。

一、影响兼容的新特性

Windows Vista作为Windows的第6个大版本，其内核技术变化是非常显著的。想要在短时间内理清Windows Vista技术变化导致的软件的兼容性问题，既不可能也不现实。不过，对于Windows Vista新技术可能引起的应用软件运行环境变化，却是可进行总结和归类的，借助这样的分析，用户能解决一部分应用软件在Windows Vista碰到的问题。

1.Windows资源保护

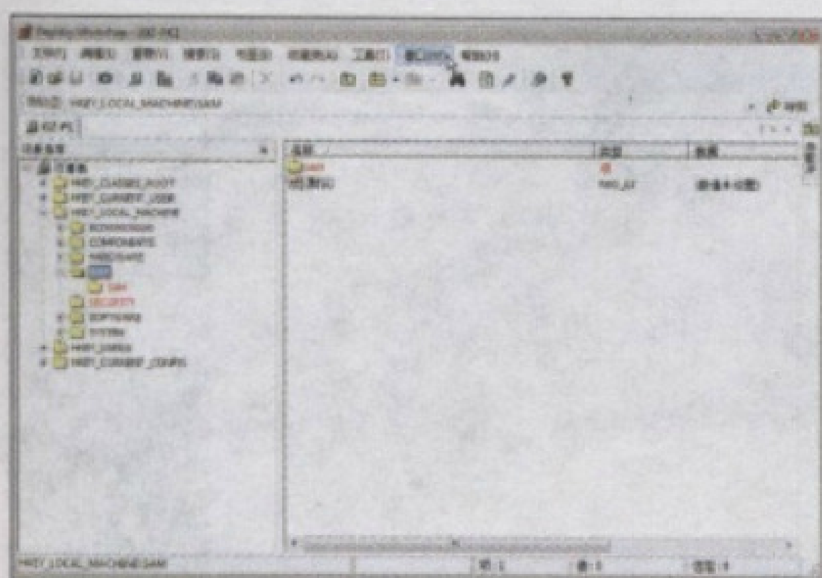


图1

Windows Resource Protection（WRP，Windows资源保护）是Windows Vista中新的系统文件和注册保护机制。与Windows XP的Windows File Protection不同，Windows XP允许应用软件写入System32系统目录，并且用DLL缓冲区中某个文件覆盖原来的文件。Windows Vista则采取了更严格的限制，根本不允许覆盖系统目录内的关键文件，某些特定的注册表值也能被这个新特性保护（**图1**），只有极少数受信任的应用软件才能对这些地方进行修改。显然这个新技术可能会导致大量的应用程序兼容性问题，这是一个具有普遍性意义的技术障碍，将影响所有使用动态库链接文件设计的应用软件，而不是局限于某一种类的应用软件上。最典型的情况是当某个应用程序尝试注册扩展库程序时，这个应用程序可能会弹出一个错误对话框并显示一串很长的错误代码后退出运行，也就是说根本就不能安装成功。

2."Session 0"隔离

"Session 0"隔离是Windows Vista新引入的系统安全机制，在这种机制下驱动程序和服务运行方式都发生了变化。首先是用户模式驱动程序的引入，将原本用于核心模式的部分驱动程序从核心态脱离出来，能缓解由于驱动程序崩溃造成的系统崩溃的现象。例如用户模式下驱动程序的典型例子有打印机驱动，当打印机驱动在Windows Vista里面必须运行在用户态下，而在以往打印机驱动则是运行在核心态下的。这个变动可能导致许多驱动程序无法正常工作，对于新的驱动程序相应调用它们的某些软件也许会遭遇问题。其次是交互式服务的取消，在Win2000/XP/Server 2003中，服务可设计成为桌面交互方式的，这样做的优点是服务设计简单，服务应用程序和桌面用户交互方便。

但这种处理也造成了一定的安全隐患，如果一款恶意软件成功地在一个计算机里面创建了一个交互式服务，那么它可通过获得System权限，达到控制桌面应用程序来完成任何事情。因此在Windows Vista里面，已不存在交互式模式的服务应用程序了，服务和桌面的交互需要通过管道等通信方式完成。很显然Session 0隔离意味着服务或设备驱动不能为已登录的用户显示UI或与其进行通信交互，换句话说用户即看不到通过服务启动的应用软件，而应用软件在等待某个响应的话也将一直挂起，因为用户同样也看不见来自某个服务或系统进程弹出的响应界面。Session 0隔离会影响到大部分需要安装为服务的应用软件，典型的例子是杀病毒工具、防火墙应用软件以及虚拟设备软件等，它们大部分都会试图安装应用程序为服务（**图2**），理论上它们也都会在Windows Vista的新机制下失效，安装后不仅无法使用，还会导致大量的系统问题。

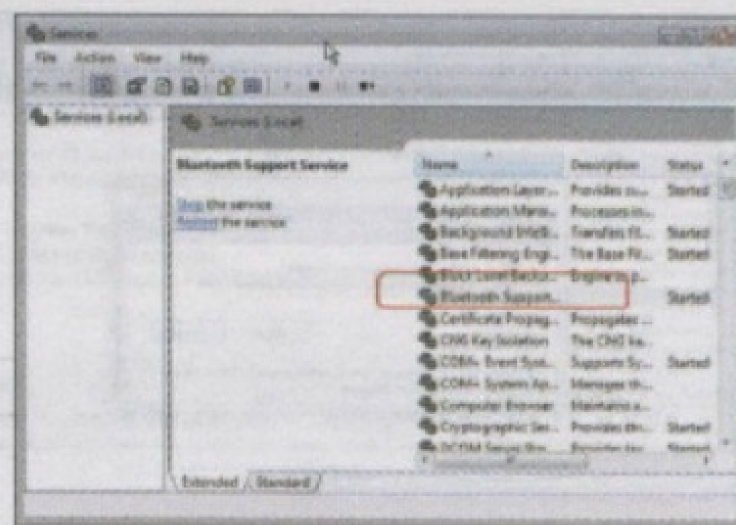


图2

3.Aero界面

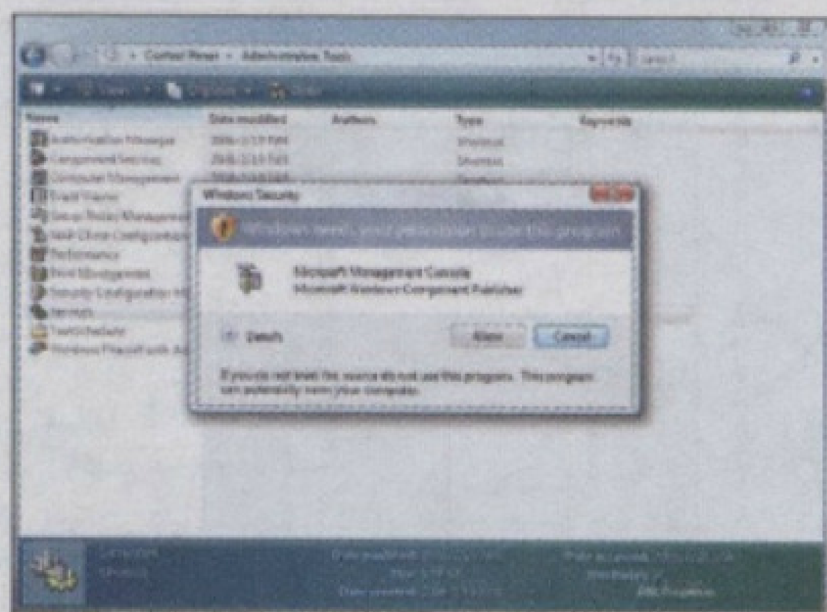


图3

Aero界面是Windows Vista引入的全新图形显示系统，它最显著的特性是启用了显卡的3D图形显示系统界面，从而带来大量全新的界面操作方式和显示体验，也能有效地提高用户的操作效率，而它的工作基础则是下一代API——DirectX 10（**图3**）。DirectX 10将拥有运行速度快得多的全新DLL数据库，同时也使得其不再对DirectX 9、8、7的向下兼容，仅仅只是在软件层对DirectX 9以及更低API的游戏进行支持。新的界面彻底颠覆了以往Windows操作系统图形化界面的方式，但不少应用软件也无法适应Aero界面的显示方式，尤其是那些同样会调用DirectX图形API的应用软件，兼容性问题肯定会出现。典型的例子是图形影视相关的应用软件，游戏显然也会成为重灾区，一般情况下软件会拒绝运行，即使能运行也会出现应用功能不正常，或者运行不稳定。一个折中的办法是使用Vista提供的经典界面主题，这能解决一部分应用软件的兼容问题。

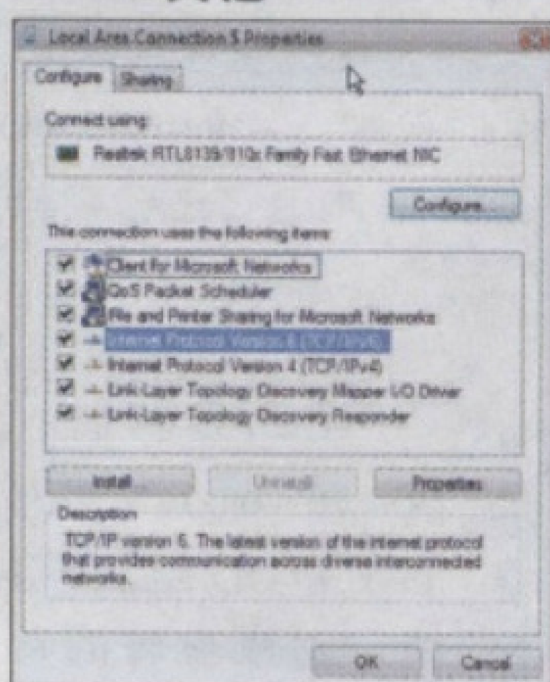
4.用户账户控制

用户账户控制（UAC）是Windows Vista新的安全机制，UAC对于本地管理组成员的权限进行了限制，使得管理员成员登录下的操作仍然处于用户的监控下，也因此它引入一系列技术来描述某个应用程序兼容性问题。由于许多应用软件都需要读取注册表和系统文件，很显然由于UAC的保护模式，对于文件和注册表的操作可能会引起很多应用软件的兼容性问题，这些应用软件往往是通过某些文件来进行设置，而相应的文件又恰好是存储在普通用户不能写入的地方。当用户执行这个应用程


图4

序时，某些情况下Windows Vista会触发UAC控制窗口，询问用户是否需要继续运行，有时候则会直接给出一个出错的对话框拒绝运行（**图4**）。典型的例子可能是注册表实时监控工具、磁盘文件实时监控软件等，幸运的是这一类的兼容性问题可关闭UAC来解决。

5.其他


图5

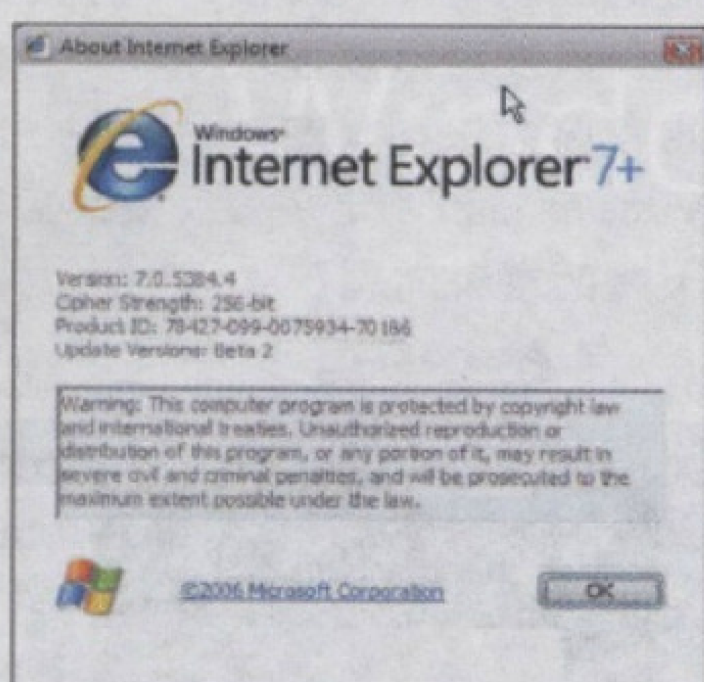


图6

Vista引入一个彻底重写的网络堆栈以同时支持IPv4和IPv6（**图5**），同时Vista中的IE 7+是微软完全重写的网络浏览器（**图6**），这意味着操作系统将具有更高的网络安全性能，也意味系统在网络连接方式上会出现内在的技术变化。这些改变可能会引起一系列网络相关软件产品的兼容性问题，例如防火墙工具、网络扫描程序、IE相关的外挂应用软件、杀病毒软件以及虚拟设备软件。当然，对于大多数的普通用户来说，虚拟软件和网络扫描软件很少甚至不使用，这样的话遇到问题的机会少一些。此外，这种兼容性问题虽然不会使应用软件不能运行，但软件却不能正常完成工作。



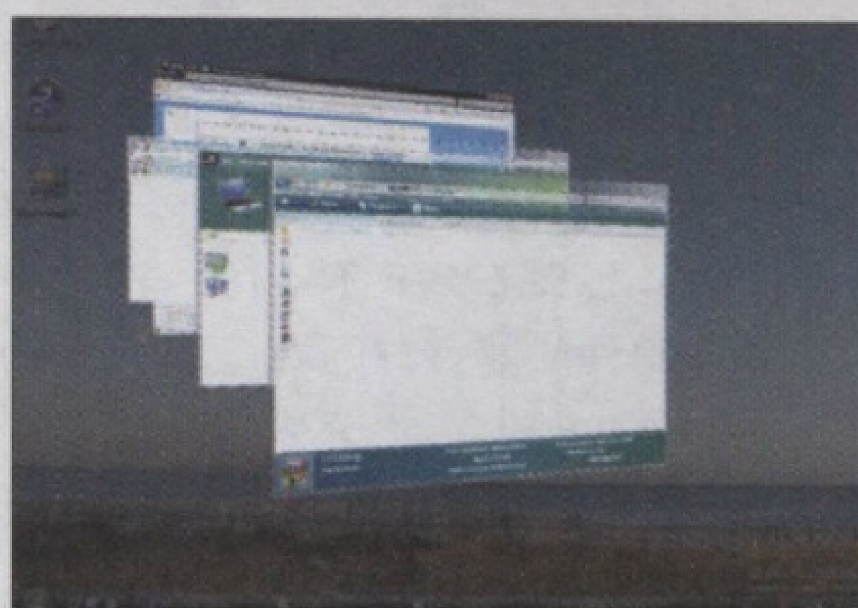
图7

Windows Vista里面操作系统的主版本号已提升到6（**图7**），这个版本号的变化也意味着有些需要特殊应用软件将不能在Windows Vista里面安装和使用，这通常是由于应用软件针对某个特定版本的操作系统或浏览器进行开发的结果。

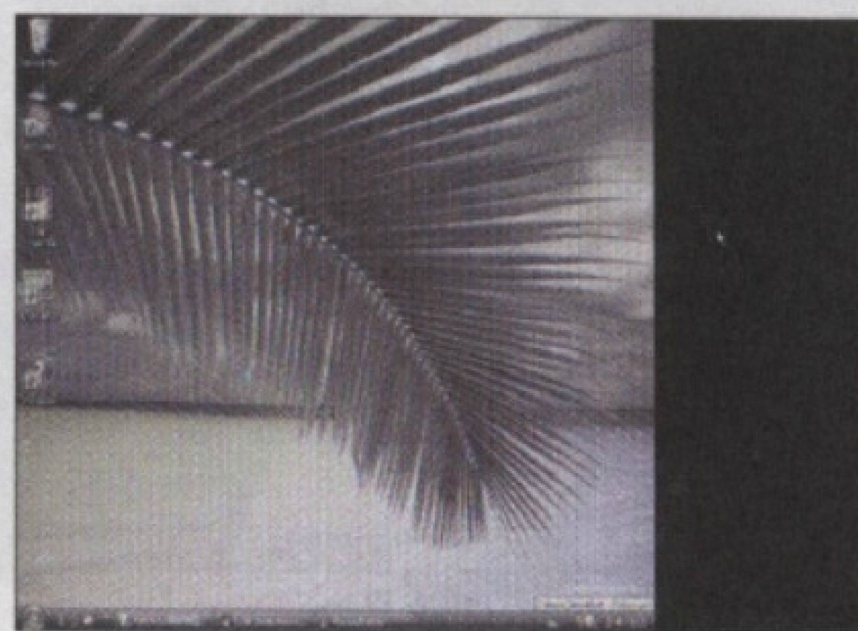
二、图形影视软件实测

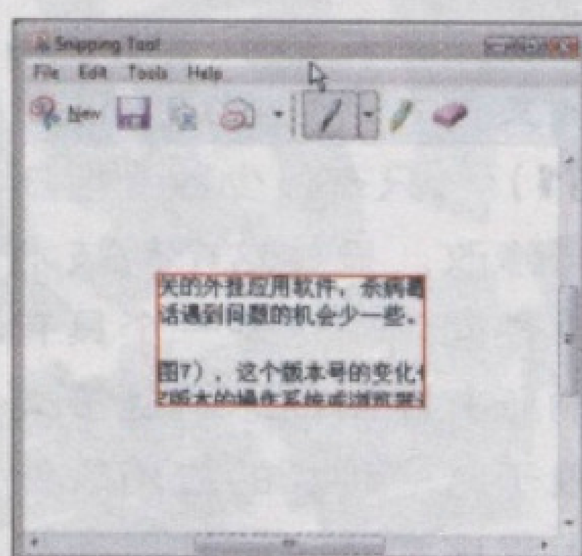
之所以将图形影视类应用软件作为第一顺位测试，是因为Vista Beta2的图形子系统确实发生内在的变化，这个变化首先体现在截图类软件上。

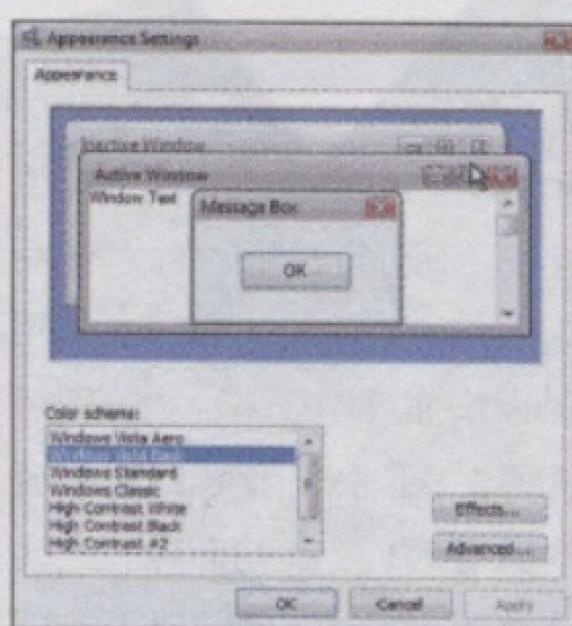
在以往的Vista内部测试版中，所有的截图软件都工作得非常好，也能顺利截取Aero特效的桌面（**图8**）。但在Vista Beta2的Aero主题界面下，两个最著名的截图软件HyperSnap 6.03.01和SnagIT 8.0.2截出的图（**图9**），根本就无法正确显示实际界面。


图8

这也说明了为什么Vista Beta2公测后网络上并没有出现带有Aero特效界面的Beta2截图，只有极少数通过数码相机拍摄的Aero特效界面图。事实上所有截图软件在Aero界面下截出来的图都不正常，也包括Vista Beta2自带的截图软件Snipping Tool（**图10**），这说明并非HyperSnap之类本身有什么问题，确实是因为Vista Beta2的图形API发生了改变，致使截图无法正确完成。如果用户目前要解决Vista Beta2的截图问题，就只有关闭Aero特效界面，方法是打开“Control Panel”→“Personalize Windows”→“Visual Appearance”→“Open Classic Appearance Properties”，在Appearance的设置界面中选择“Windows Vista Basic”后（**图11**），就可关闭Aero特效界面并正常截图。


图9


图10


图11

看图软件ACDSee的情况也并不乐观，对于较早的版本ACDSee 6和7根本就无法完成安装，而ACDSee 8无论是安装还是运行都会被系统提示有兼容问题（**图12**）。当然用户强行执行程序的话，大多数情况下它都能正常工作（**下页图13**），但是，如果软件突然间崩溃也不足为奇，这个兼容性问题只能期待ACD公司自己来解决。在这之前用户可放心

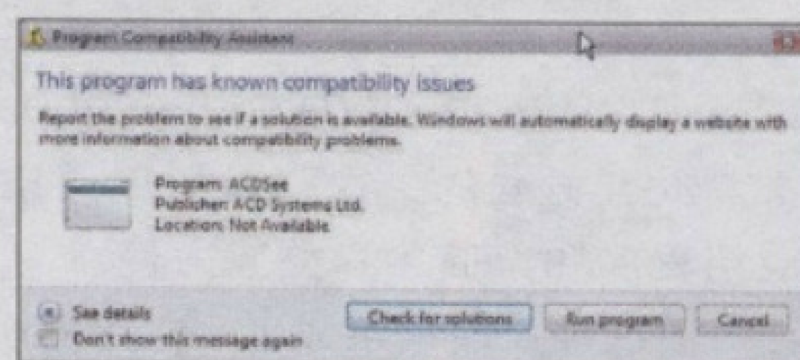
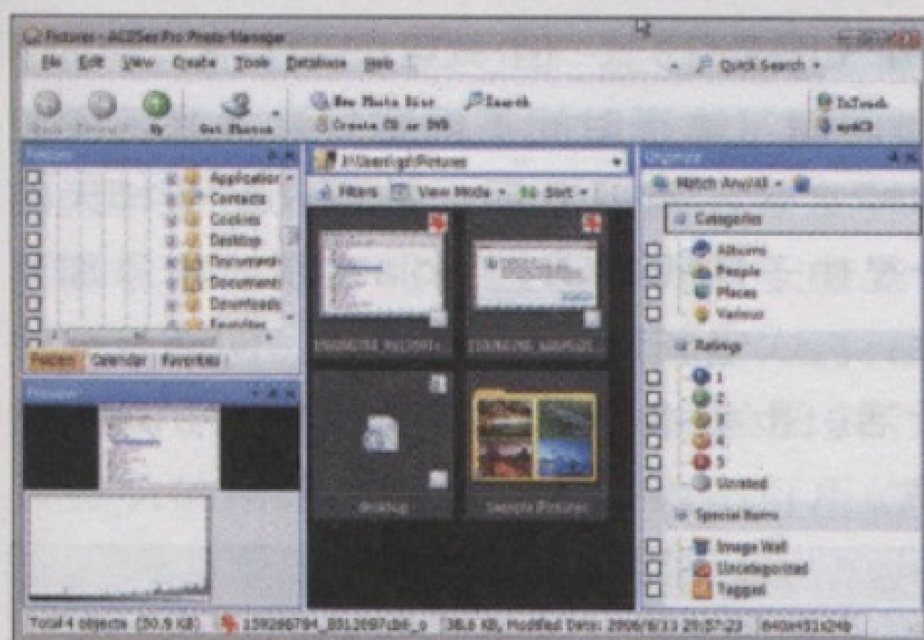
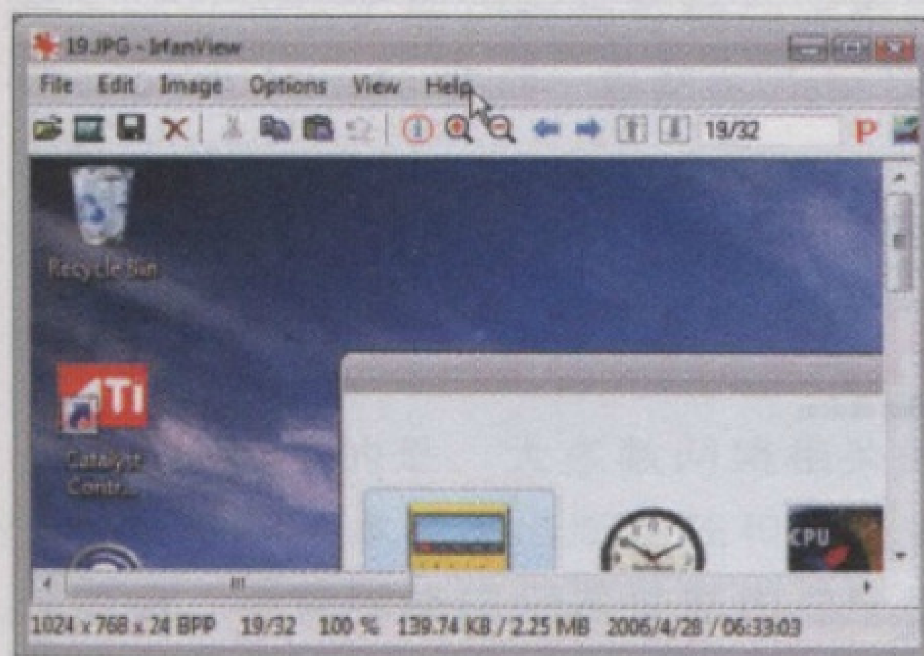


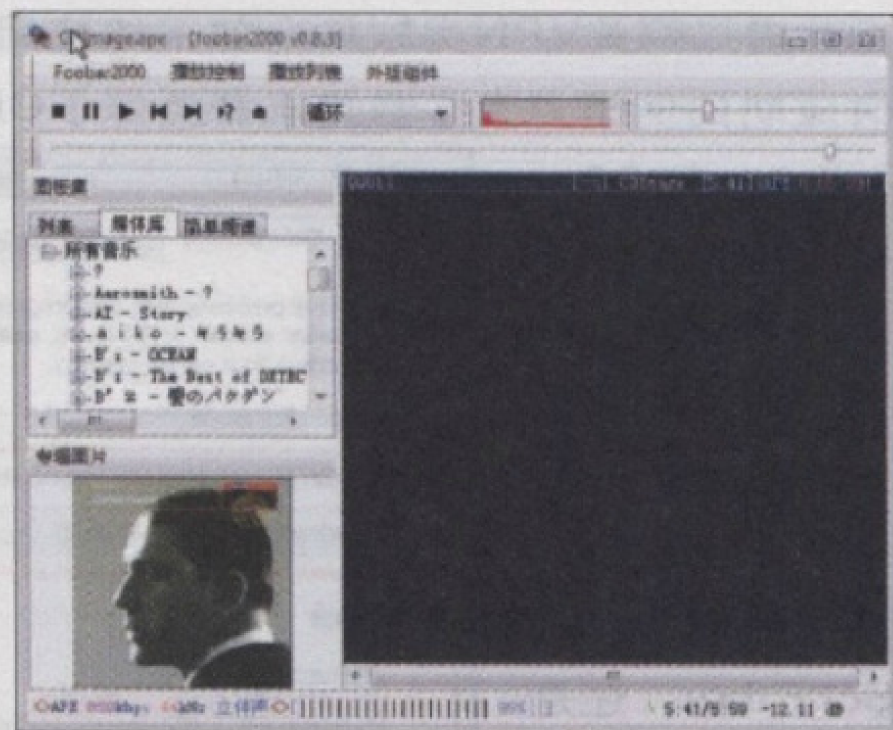
图12


图13

使用另一款看图软件IrfanView 3.98，至少目前看来它能完全兼容于Vista Beta2工作，用户暂时不会遇上任何兼容性问题（**图14**）。大多数平面制图软件的兼容性则表现良好，Adobe Photoshop系列基本都能正常运行，只有Adobe Photoshop CS2某些组件无法安装，而且用户使用域账户登录时无法工作。其他一些常用的制图软件如Corel Draw 12、Microsoft Digital Image Suite 2006等都能正常运行。


图14

影视播放软件的情况要表现得好得多，大多数知名和常用的媒体播放软件，以及编码器解码器至少还能工作，但也有小部分知名软件和编码器无法正常工作。Foobar2000 0.9 B6能安装也能启动，可是一旦用它打开音乐文件时，就会返回“Unhandler exception: bad allocation”错误，也就是说实际上并不能工作（不过，如果使用Foobar2000 0.83或更低版本，倒是可正常工作）（**图15**）。Musicmatch Jukebox 10虽然能安装，却无法启动。


图15

微软自己的Windows Media Encoder 9问题则更大，安装后如果重启动的话系统将无法再次进入，连安全模式都无法进入，所以一定要在重启前卸载这个编码器。能工作的媒体播放软件在实际使用中也充斥着各种各样的小问题，RealPlayer 10.5 GOLD遭遇了同ACDSee 8一样的兼容性问题（**图16**），而且在Aero界面下无法出现毛玻璃边框特效，另外其运行也非常缓慢。其他许多媒体播放工具尽管没有被系统警告有兼容问题，也同样无法出现毛玻璃效果，如Quicktime 7.0.4、KMPlayer 2.9.1.1045等。不管是否处于Aero界面下，KMPlayer总是在启动时有警告对话框（**图17**），这表示虽然多数媒体播放软件能工作，但并不能正确调用Vista Beta2的图形渲染接口，工作状态仍然只是兼容而并非最佳。也就是说兼容性仍然是第三方媒体播放软件的普遍问题，所以不难理解即使出现毛玻璃特效的媒体播放软件，在某些情况下仍然会临时禁止桌面特效管理（**图18**）。

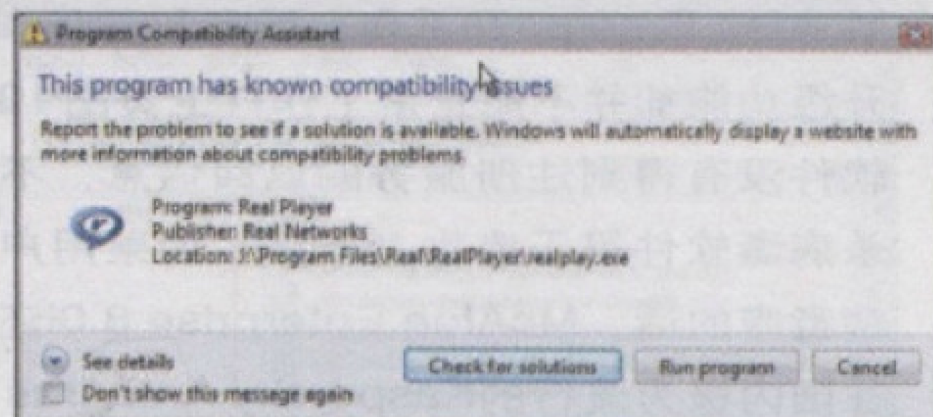


图16

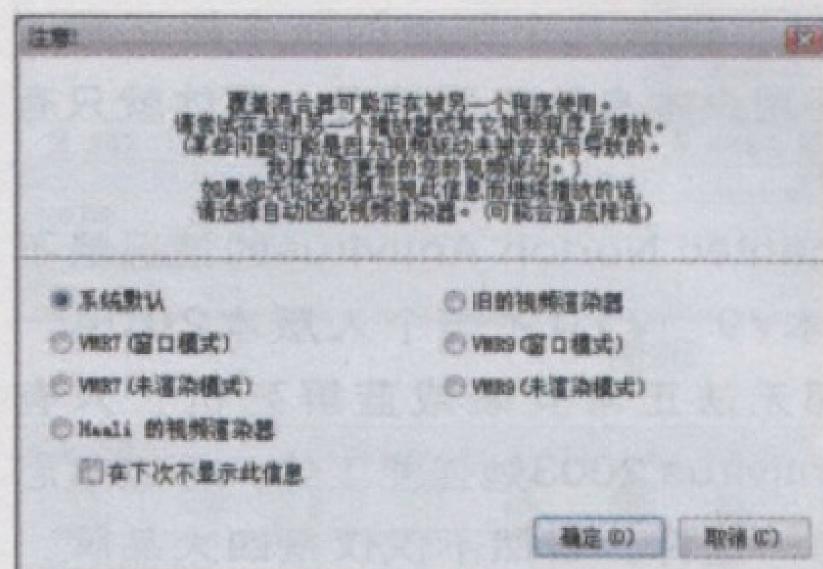


图17

影视制作软件类似于播放软件，只要能正确安装解码器，大都能工作，严重的问题目前只有著名的音乐制作软件Cakewalk Pro Audio SONAR，它的全系列版本都无法运行。

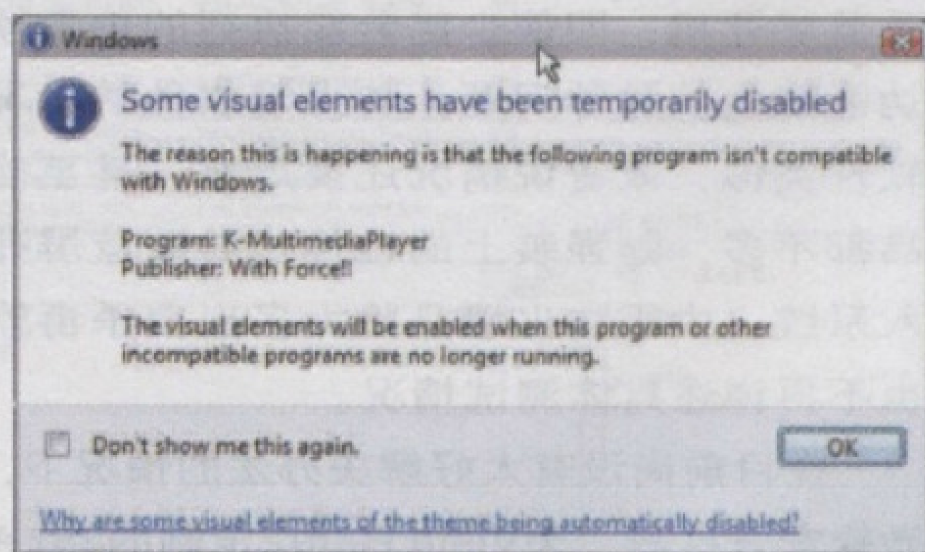


图18

三、杀毒和防火墙软件实测

尽管已知道Session 0隔离会导致杀病毒和防火墙软件无法正常工作，但实际测试的情况远比想象中严重得多。许多品牌的产品会导致严重的兼容性问题，甚至使得系统都无法正常运行，这些问题是用户无力解决的。

考虑到产品实际效果和市场占有率，杀病毒软件中测试主要集中在4个知名品牌，NOD32、Kaspersky、McAfee以及Norton的系列产品。在国际上屡获褒奖的Eset NOD32 2.51.26虽然能顺利安装，但重新启动机器后CPU总是占用100%，可推测软件无法接受到系统服务的响应消息而一直挂起，反正产品根本就无法正常工作，只有进入安全模式中删除。内在功力深厚的

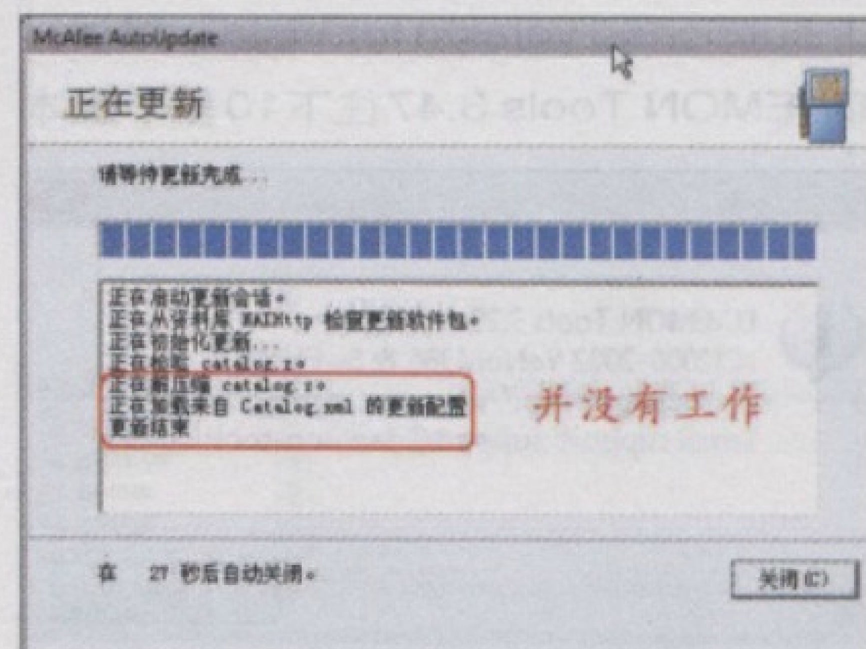


图19

McAfee Enterprise 8.0i也能顺利安装，可是它的病毒库升级功能却并不能正常工作（**上页图19**），很显然也是软件没有得到注册服务的返回信息，不能升级病毒库的杀病毒软件等于废物，当然，如果用户能自己手动升级病毒库的话，McAfee Enterprise 8.0i还是勉强可用的。在国内极为流行的Kaspersky AntiVirus 2006（即v6.0.x系列）在安装时就被系统警告有兼容问题，强行安装启动后则会导致系统蓝屏死机，这种情况下用户只能重启，将其删除。不过，也有几个稍老的版本能正常工作，当然也要取决于用户本身的机器情况，具体就只有用户自己安装测试了。

老牌知名的Symantec Norton Antivirus的情况最不妙，无论是企业版本v9、v10还是个人版本2004、2005、2006，都无法正常安装或蓝屏死机，只有Symantec Norton Antivirus 2003勉强能工作，不过这恐怕很难成为用户的第一选择。当然不仅仅是四大品牌，事实上诸如Panda、ZoneAlarm等大多数厂商的产品都会有类似的兼容问题，要么是干脆拒绝安装，要么运行导致蓝屏死机，即使少部分能执行的杀毒软件也可能存在功能缺失的种种问题。防火墙软件的境况基本上和杀毒软件类似，或者说情况还要严重，甚至能完成安装的产品都不多，勉强装上的也往往导致蓝屏死机甚至无法进入系统。由于防火墙品牌大多出自杀毒软件品牌，这里也不再详述具体测试情况。

在目前尚没有太好解决办法的情况下，用户不妨考虑微软官方推荐，为Vista Beta2定制的2款杀毒和防火墙软件（http://www.microsoft.com/athome/security/viruses/wsc/en-us/windowsvistabeta2.mspx），其中eTrust EZ Antivirus from Computer Associates提供12个月试用，而Trend Micro's PC-cillin Internet Security试用到2006年10月31日，对于Vista Beta2公测注册号的180天激活期而言已足够了。

四、虚拟设备软件实测

虚拟设备软件显然是另一个Session 0隔离的受害者，实际上虚拟设备软件的测试情况比杀毒软件和防火墙还要糟糕，因为系统安全新技术也会影响它们，事实上绝大多数虚拟设备都无法正常工作。

最受欢迎的虚拟光驱软件DAEMON Tools 4.0以上版本安装均会遇到"Unsupported version for Vista"错误，无法完成安装。自DAEMON Tools 3.47往下10多个版本均会遇到同样的错误，也同样无法安装，大量测试后确定只有DAEMON Tools 3.23和3.11能正常安装使用（**图20**）。但一旦安装DAEMON Tools，过一段时间后（这个时间不确定），本来已安装激活的Vista Beta2会提示需要激活，并且只剩<15天的激活时间。估计是由于DAEMON Tools在系统中添加了新硬件，所以需要再次重新激活（**图21**）。问题是即使用户进行换号激活，也根本不能再次成功激活，只有重新安装Vista系统。

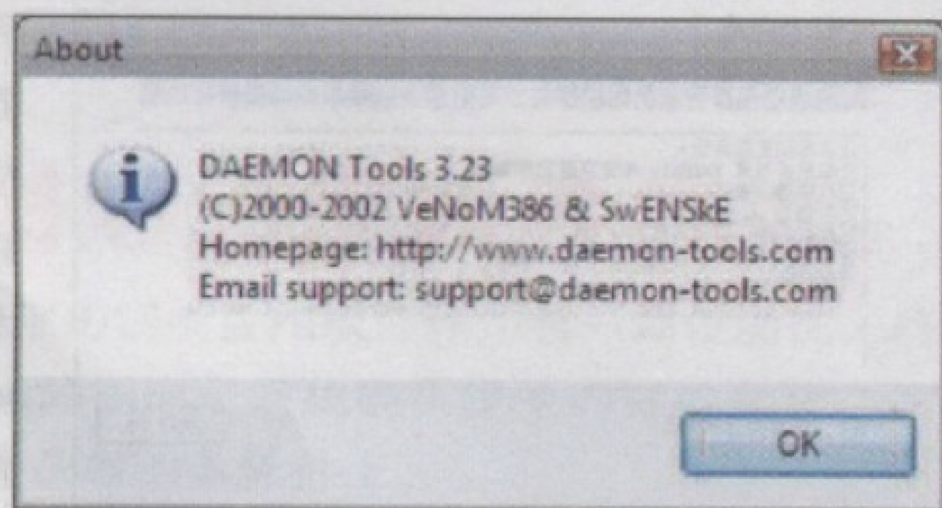


图20

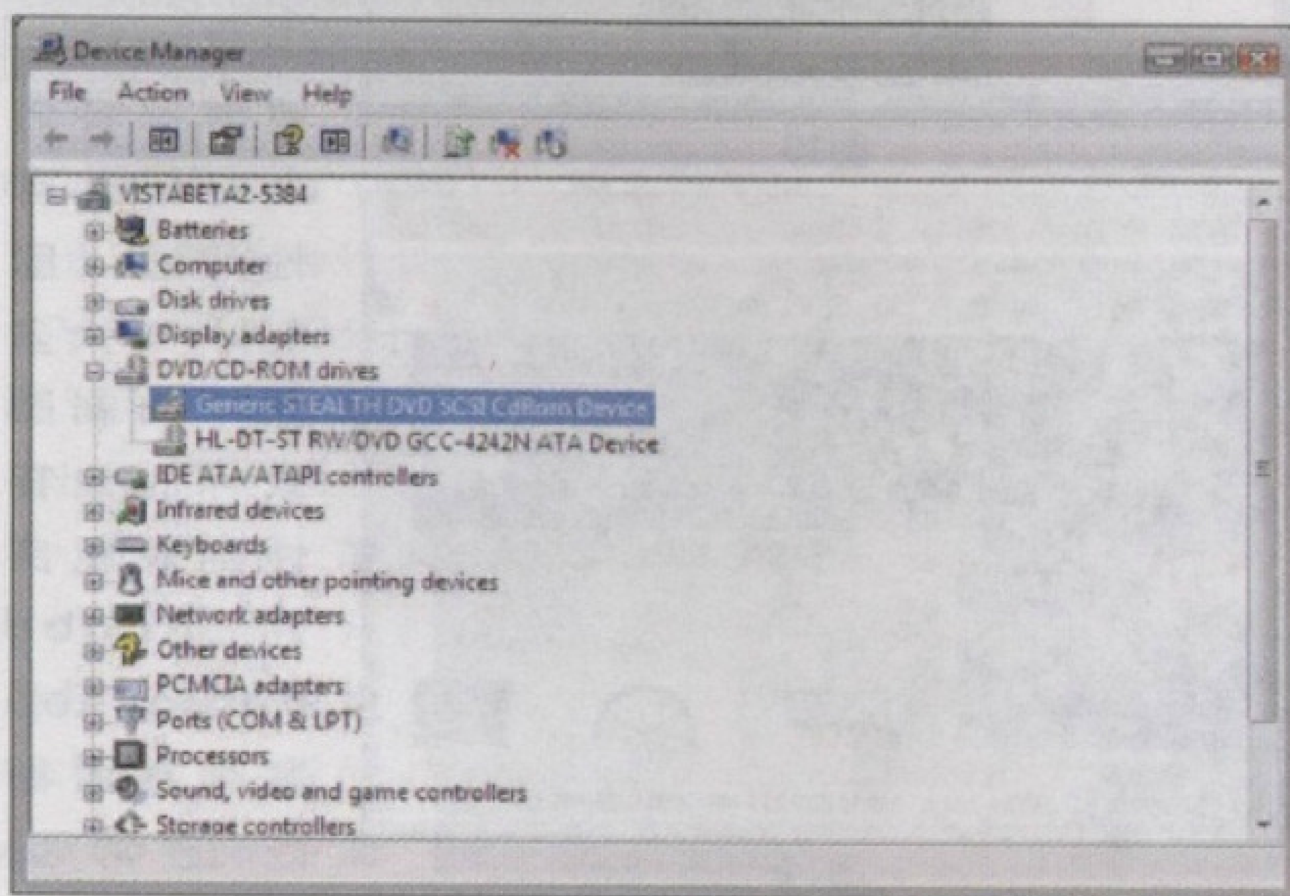


图21

另一个著名的虚拟光驱软件Alcohol 120%的虚拟光驱驱动内核和DAEMON Tools是完全一致的，所以同样无法完成安装。Microsoft Windows VirtualCD 2.1倒是可安装，可是其虚拟的光驱设备无法在系统中出现，依然不能正常工作。Virtual CD 7能顺利安装，运行看上去也不错，但虚拟光碟载入后并没有映射出内容，不能正常工作。此外，诸如光碟刻录软件Nero自带的虚拟光驱，影视制作软件DVD录录烧自带的虚拟光驱等一大批虚拟光驱，都不能正常安装或工作。目前已知完全正常可用的只有Virtual CloneDrive 5.1.4.5，但是，尽管还没有先例，还是不能确定是否也会遇到类似DAEMON Tools重新激活的问题。

虚拟网关VPN类软件全部不能使用，至少目前还没有成功的例子，大多数情况都类似于Cisco VPN Client 4.8.01.0300，根本就无法创造一个VPN设备。虚拟网卡的境遇也好不到哪里去，无论是广受欢迎的SoftEther，还是借着P2P而起的Virtual Native Network，都不能正常工作。倒是微软自己的虚拟网卡Microsoft Loopback Adapter，依然

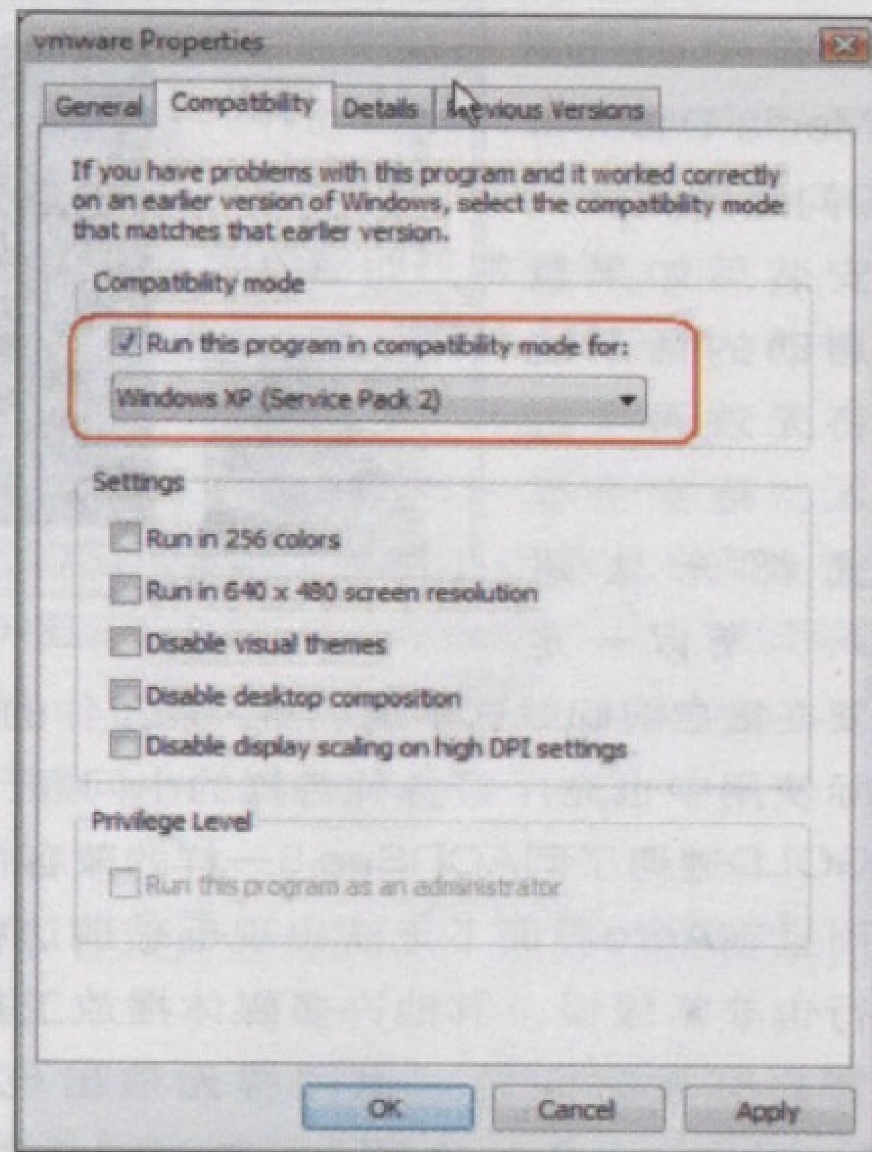


图22

被Vista Beta2附带其中，能被顺利安装工作。事实上虚拟网卡软件的处境也进一步影响了虚拟机软件，VMware Workstation 5.0首先会被系统以不支持的版本错误拒绝安装，虽然用户可通过Orca修改安装包强行安装，并使用Windows XP兼容模式运行（**上页图22**），但由于VMware会安装两块虚拟网卡并注册多个后台服务，所以虚拟机的网络部分是完全失败不可用的，仅仅只能模拟单机环境而已。相对而言，Microsoft Virtual PC 2004 5.3.582.27的处境要好得多，它的安装运行都没有问题，而且大部分网络扩展功能都可借助虚拟网卡Microsoft Loopback Adapter完成，显然在Vista Beta2的兼容性已超越了VMware。

五、网络应用软件实测

值得庆幸的是，大多数网络相关的应用软件都能正常使用，基本看不出新堆栈和系统安全新技术启用的影响，毕竟网络应用是普通用户使用电脑的最主要方式之一。

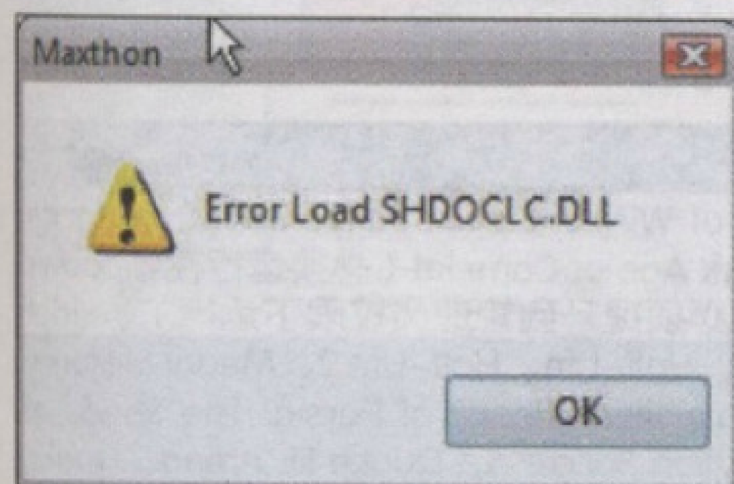
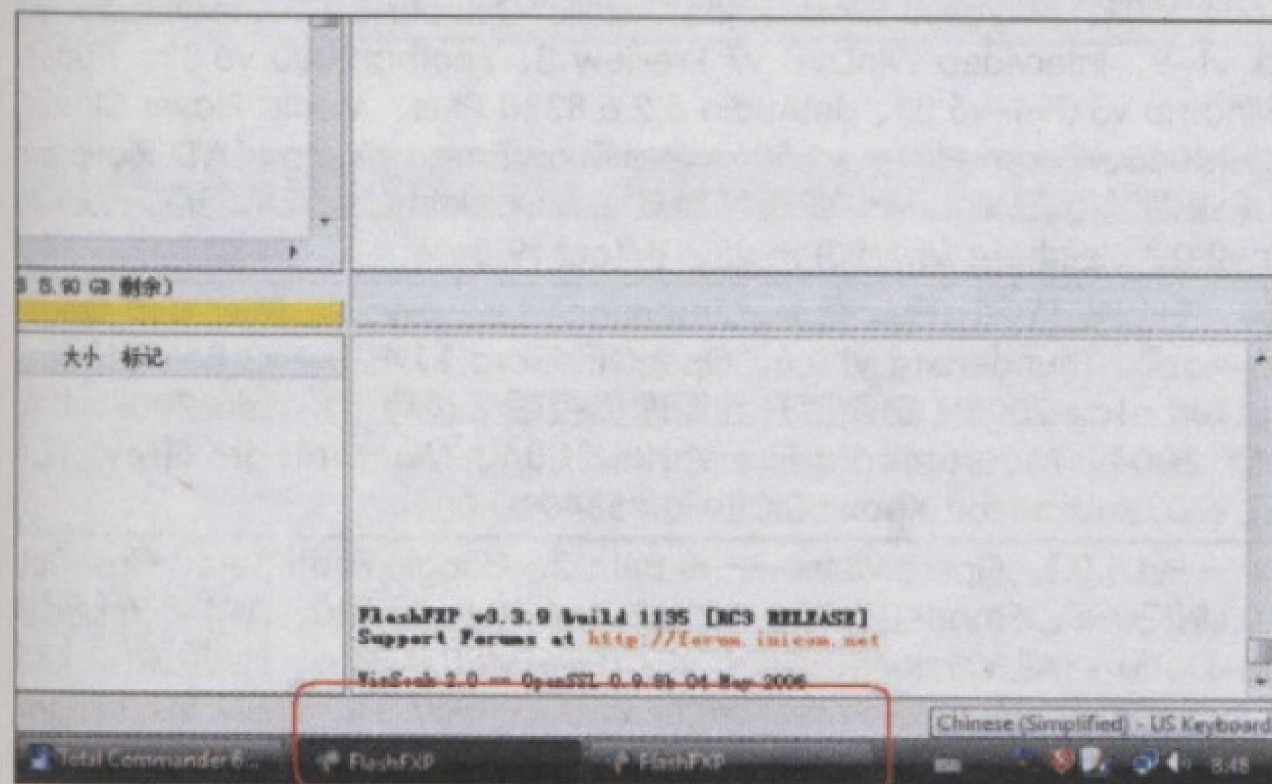


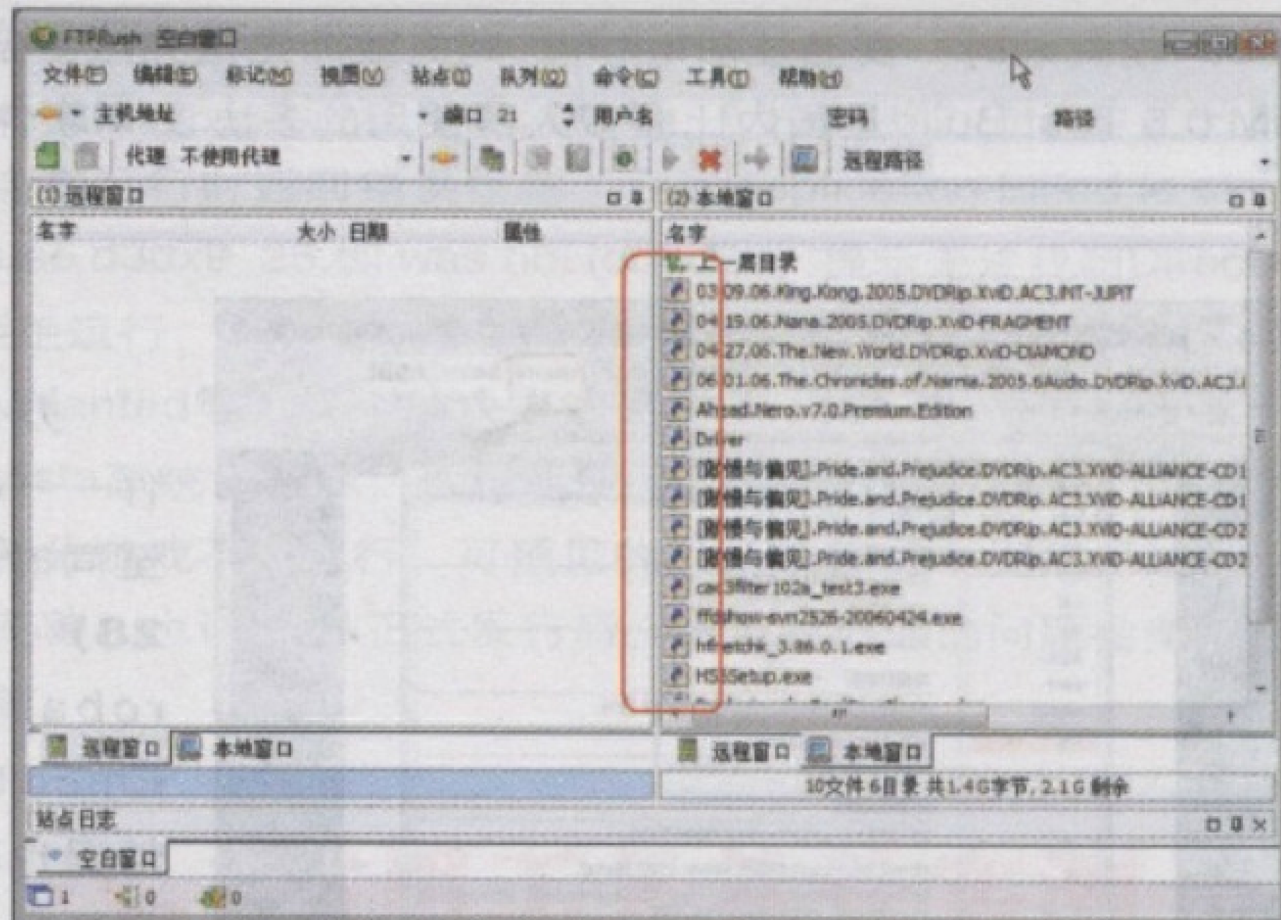
图23

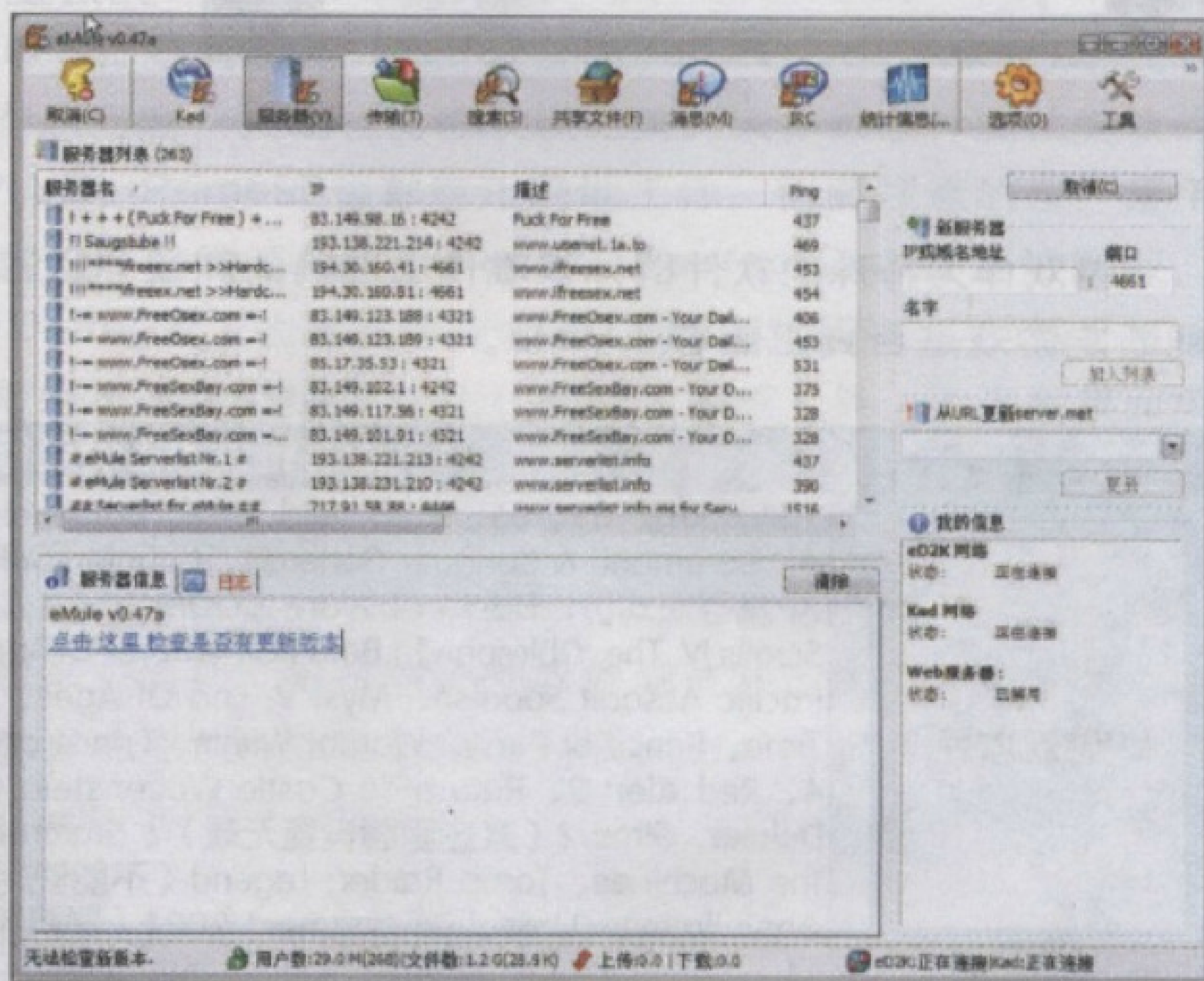
尽管网络浏览器IE 7+本身还有许多不完善的地方，例如许多网站的登录码都无法正常显示，但大部分IE外挂浏览器则都完全正常，Maxthon 1.5.3偶尔有个别插件无法正常调用（**图23**），其他常用的GreenBrowser、the World则暂时没有发现任何问题。第三方网络浏览器无论是Opera 9 Beta 2，还是Firefox 1.5.0.1，也都像Windows XP上一样完美运行。

下载类软件中，FTP类下载软件FlashFXP 3.3.9工作完美，只是有一个小小的Bug，就是虽然只启动一个FlashFXP，却会在任务栏上停放两个FlashFXP任务图标（**图24**）。另一个逐渐崛起的FTP下载软件FTPRush


图24

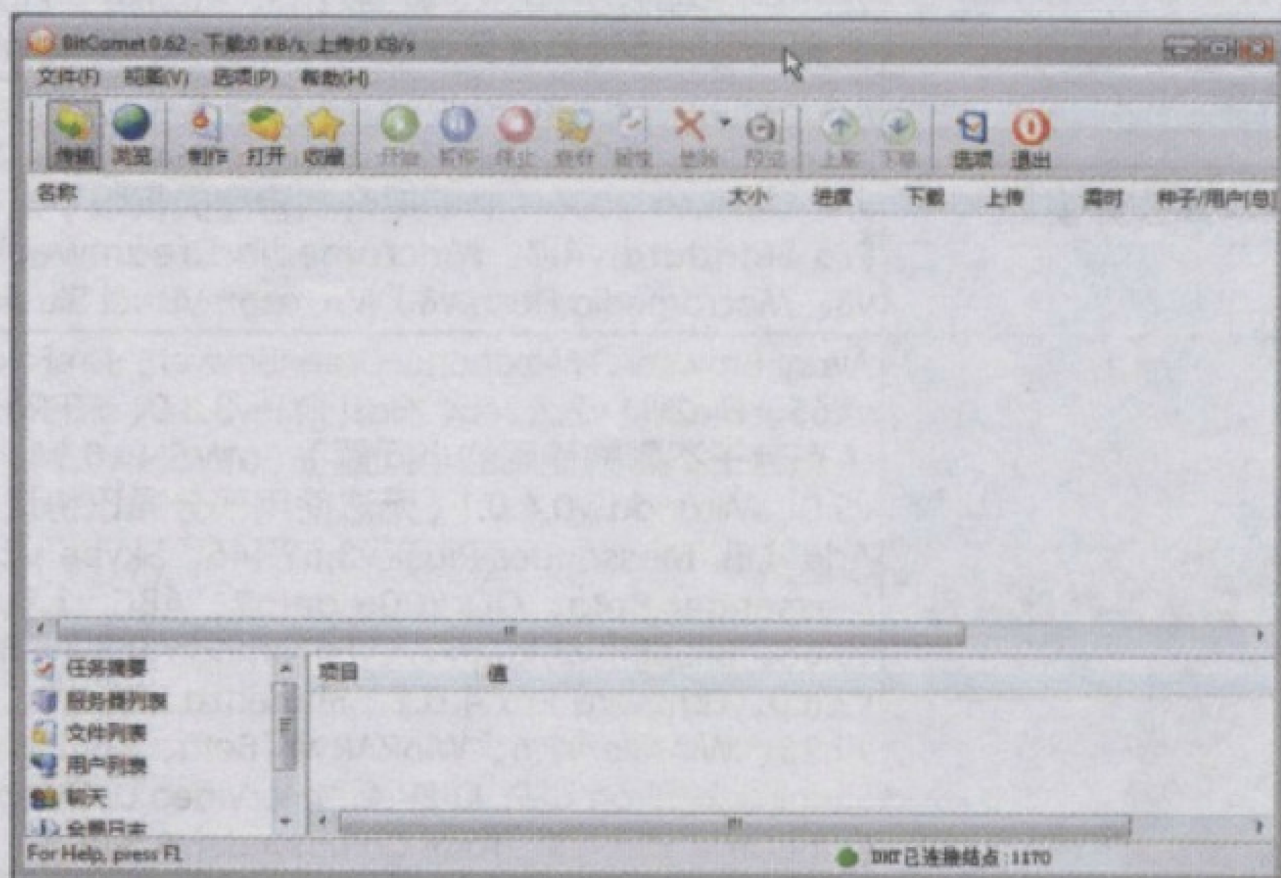
1.0则问题比较多，首先其无法正确获取系统的文件图标（**图25**），其次工作一段时间后会突然断流并失去响应。P2P类下载软件中国内流行的电骡eMule 0.47没有任何问题（**图26**），Exeem 0.27 Beta、Kazaa Lite


图25


图26

Revolution 2.6.0、Shareaza 2.1.0.0等也都运行良好，BT类的BitComet 0.68、BitTorrent 4.0.4、uTorrent 1.5也都正常运行（**图27**）。此外HTTP下载软件代表FlashGet 1.65也工作正常，总之还没有发现任何有问题的下载软件。

即时通信类的软件也都基本过关，只有少数IM软件的几个版本有一点问题，例如国内不常用的AIM 5.9.


图27

3861在安装时，安装注册Imghlp.dll失败而无法完成全部安装，这明显是WRP所引起的兼容性错误。只有Miranda IM 0.5 Test Build是国内比较多人群使用的多协议IM软件，安装后不能访问Options，而且存在着菜单丢失等问题。

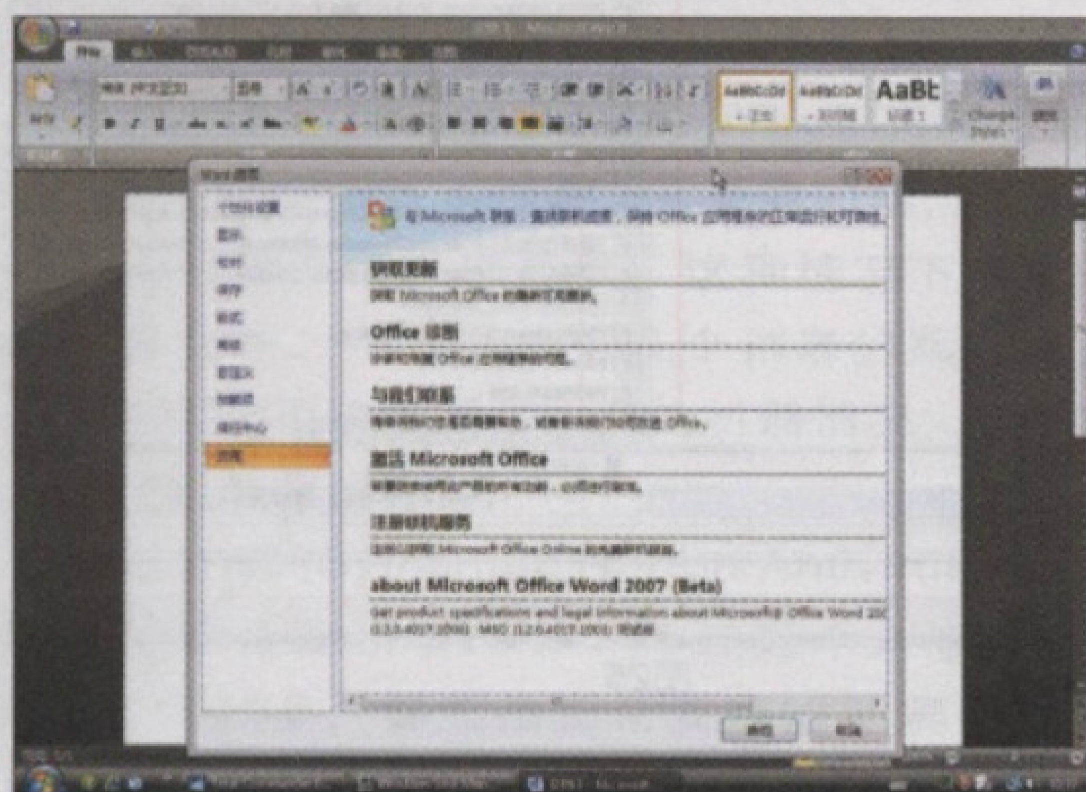


图28

六、办公开发软件实测

办公软件保持了兼容性良好的传统，微软的Office办公系列软件——Microsoft Office XP、Microsoft Office 2003表现完美，甚至同时公测的Microsoft Office 2007 Beta 2也都表现完美（图28）。第三方的开源办公软件OpenOffice系列，Adobe公司的Acrobat Standard套装也都运行得很顺利。而文本编辑软件如EmEditor、UltraEdit之类的就更加不会有什么问题了。开发类软件情况也基本类似，诸如流行的网页开发工具Macromedia系列都正常运行，唯一一个重量级的意外是Borland Delphi 2005，它竟然无法正常安装运行。

七、游戏软件实测

游戏作为特殊的软件群体很难作出准确的测试，这源于游戏本身对计算机配置就有一定的要求，所以只有实测才能断定游戏是否真正兼容于Vista。

没有错误的正确运行，目前完全兼容的软件	
游戏软件	3DMark01、03、05、Battlefield 1942、Battlefield 2、Blazing Angels：Squadrons of WWII、Call of Duty v1.5、Comanche 4、Command & Conquer Generals、Counter-Strike v1.x和Source、Crazy Taxi 3、Dark Age of Camelot（必须运行在Windows XP兼容模式）、Dawn of War、DOOM 3 v1.3、Dungeons And Dragons Online（必须提升到管理员权限下运行）、Elder Scrolls IV, The: Oblivion v1.1 Beta Patch、Eve-Online、EverQuest 2、GTA: San Andreas、Half-Life、Half-Life 2、Medal of Honor Pacific Assault Spanish、Myst V: End Of Ages、Need for Speed Hot Pursuit 2、Painkiller、Prince of Persia: The Sands of Time、Prince of Persia: Warrior Within、Prince of Persia: The Two Thrones、Pro Evolution Soccer 5、Quake III: Arena、Quake 4、Red Alert 2、Return To Castle Wolfenstein（单机模式没有问题，但其它连线游戏方式会遭遇出错信息）、SimCity 4 Deluxe、Sims 2（某些画面设置无效）、Starcraft（单机没有问题，联机则会报UDP端口错误）、Terminator 3: The War of the Machines、Tomb Raider: Legend（不能使用显卡抗锯齿特性）、Tony Hawk's Pro Skater: American Wasteland、Total Annihilation、Unreal Tournament 2004（联机不能保存用户名）、Warcraft III: The Frozen Throne v1.18、Winning Eleven v8、World Of Warcraft v1.930+
防病毒和间谍软件	Avast v4.7.827 Home Edition、AVG Professional Edition 7.1.384、ClamWin v0.87.1、Command Antivirus v4.92.91、Eset NOD32 v2.50.16（只在某些机器上正常工作）、Etrust Antivirus Corporate v7.0.139、F-Prot AntiVirus v3.16c、Kaspersky Anti-Virus v6.0.299（只在某些机器上正常工作）、Trend Micro PC-cillin Internet Security v14.55.1003、Ad Muncher v4.7 Beta、Lavasoft Ad-Aware Personal v1.06r1、Rogers Yahoo! Antispy、Spybot S&D v1.4、Spyware Doctor v3.2、SpywareBlaster 3.4、SuperAdsBlocker v2
防火墙软件	Look 'n' Stop 2.05p2、PeerGuardian v2.0 Beta（必须先停掉 Windows Defender）、Trend Micro PC-cillin Internet Security v14.55.1003
图形和影视	Abby FineReader v8 Professional、Adobe InDesign CS2、Adobe Photoshop CS v8.0、Adobe Photoshop CS2、Corel Draw v12、Jasc Paint Shop Pro v9、Microsoft Digital Image Suite 2006、Microsoft Expressions "Acrylic" October CTP、Creative Media Source v1.01.53、DivX v6.0、Gordian Knot Codec Pack v1-9、Intervideo WinDVD v7 Preview 3、Footbar2000 v0.83、iTunes v4.9.17-6.0.4（多个版本均需要关闭毛玻璃特效）、Winamp v5.094-v5.23、JetAudio 6.2.6.8330 Plus、Media Player Classic v6.4.8.4、MediaMonkey v2+、Mplayer、Kmplayer v2.9.1.1045、Zoom Player v4.50、Nero ShowTime、nVidia nDVD Platinum v1.x、PowerDVD Deluxe v7.00.1115、Premiere Pro v1.5（必须运行在Windows XP兼容模式）、Quicktime v7.0.4（某些低版本会关闭毛玻璃特效甚至是在Aero主题）、Riva Encoder v2.0、Steinberg MyMP3Pro v5、TVTool v9.6
办公开发软件	Adobe (Acrobat) Reader v7.0系列版本（必须完全安装，升级安装会出现问题）、Emeditor v4.x——v5.x、Microsoft Office XP、2003、2007系列版本、Microsoft OneNote 2003、Mozilla Thunderbird v1.0.6、OpenOffice.org 1.1.4 ——v2 Beta、Promt v7、Quicken 2006（必须提升到管理员权限下运行）、TurboTax 2005（必须提升到管理员权限下运行）、Visio 2003、IDA Pro Standard v4.7、Macromedia Dreamweaver MX 2004、Macromedia Fireworks 2004、Macromedia Fireworks v8、Macromedia Flash v8、Microsoft Visual Studio .NET 2003、Microsoft Xbox SDK Build #5849
网络及其他软件	Avant Browser、Maxthon、GreenBrower、FireFox v1.0x——v1.5.0.1、Opera v8.xx ——9 Beta 2、Google Earth Beta、FlashGet v1.65、FileZilla v2.2.24b、FlashFXP v3.3.0、FTPRush v1.0 UNICODE、SmartFTP v1.5、TurboFTP v4.50 Build 420、AIM v5.5.x系列（有若干不影响使用的小问题）、AMSN v0.94、Gadu-Gadu - All Versions、Gaim v1.4.0——v2.0.0 Beta、HydraIRC、ICQ v5.0、Miranda v0.4.0.1（无法使用部分通讯协议插件）、mIRC v6.16、MSN Messenger v7.0.x——v7.5.x、MSN Messenger Add-On: Messenger Plus! v3.62.146、Skype v2.0.0.63 Beta、Techsmith Camtasia v2.0.5、Trillian Basic/Pro v3.1、Yahoo Messenger Beta、QQ 2006 beta2、ABC v3.1、Ares v1.8.1、Azureus v2.3.0.6 + JRE v5.0 Bear Share v5.x.x、Bitcomet v0.68、BitSpirit v3.1.0.0777、BitTornado 0.3.7、BitTorrent v4.0.4、eMule v0.47b、Exeem v0.27 Beta、Kazaa Lite Revolution v2.6.0、Limewire Pro 4.11.2、Shareaza v2.1.0.0、uTorrent v1.5 - Build 437、7-Zip v3.42（无法关联文件）、Power Archiver v9.25、WinAce v2.6、WinRAR v4 Beta、WinZip v9.0、ZipGenius v6.0.2.1041、AnyDVD v6.0.0.4、CloneDVD v2.8.4.1、DVD Shrink 3.2、Frog ASPI v0.29.4、InterVideo DVDCopy v3、Nero Burning ROM/Ultra Edition v6.6.0.x、UltraISO v7.6.5.1269、Virtual CloneDrive v5.1.4.5、Total Commander 6.54a

表1

作为游戏类的一个基本测试，3DMark系列测试软件当然是首要的测试项目，一定程度上可比较出Vista Beta2的图形API对于DirectX 9、8、7的兼容性，也为当前游戏能否运行奠定一个基准。3DMark01、3DMark03以及3DMark05都能顺利完成测试，并且成绩和Windows XP SP2系统下的测试成绩基本相符，这证明Vista Beta2对于DirectX 9、8、7的支持还是相当不错的（**图29**）。不过，3DMark06的测试完全失败，当然问题不见得是由于图形API造成的，也有可能是显卡驱动或其他原因。

实测流行游戏时出现了问题，许多3D特效相对简单的游戏完全没有运行上的障碍，如《盟军敢死队3》《真三国无双三》等；大多数正流行的游戏也都正常运行，但感觉运行速度可能稍慢一些，或者出现部分画面不正确等，这类游戏有《文明4》《半条命2》等；少部分游戏则会在运行时返回错误信息“This application failed to start because d3dx9_25.dll was not found”，提示无法找到DirectX 9而拒绝运行，这类游戏有Age of Empires III、Need for Speed Most Wanted等。一个解决办法是将DirectX 9的所有链接库拷贝到Vista系统目录中，这样能使一部分游戏运行起来，但仍然有一部分游戏不能运行。可预见的是，随着Vista图形系统的进一步完善，也许Vista正式发行后，游戏兼容性的问题会变得更加严重。



图29

八、常用工具软件实测

所有流行的压缩软件如7-Zip、WinAce、WinRAR、WinZip等都顺利过关。资源管理器Total Commander除了网络访问有点问题，其他功能都表现完美。大多数硬件测试类软件如CPU-Z，Prime95也都能正确地工作。需要注意的是，常用的磁盘碎片整理工具Diskeeper、PerfectDisk都无法安装，O&O Defrag看上去虽然能安装和工作，但在不确定的情况下，目前最好不要在Vista下使用任何碎片整理工具。大多数桌面美化软件都无法正常工作，也不要试图使用这些工具软件去工作，这会给Vista系统带来不可预知的灾难性后果。当然这个结论也适用于大多数的系统优化软件，尽管它们大多数也能正常运行起来。当然，更多的应用软件测试并不能精确的分类，因此请查看应用软件兼容性实测列表，它或许能帮助你尽快适应Vista Beta2的新环境。

安装或运行有错误，但也许能修正的软件	
游戏软件	Age of Empires III（需要DX9运行库）、City of Heroesv（需要DX9运行库）、F.E.A.R. v1.0.4（需要DX9运行库）、GTA 3（安装无法完成）、Heroes of Might and Magic V（需要DX9运行库）、Microsoft Flight Simulator 2004（需要DX9运行库）、Need for Speed Most Wanted（需要DX9运行库）、Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield v1.30-1.60（需要DX9运行库）
防病毒和间谍软件	McAfee Enterprise v8.0i（病毒库升级功能失效）、Spysweeper 4.0（Windows XP兼容模式也许能运行）
防火墙软件	无
图形和影视	ACDSee v8.1（仅仅只是工作不稳定）、Inkscape v4.2（保存对话框打开导致程序崩溃）
办公开发软件	Macromedia Dreamweaver v8（只有部分功能可用）、Microsoft Visual Studio 2005 Standard Edition
网络及其他软件	Google Desktop Search v2、RivaTuner v2.0 RC15.8、VMware Workstation v5.0、Ventrilo v2.1.4

表2

有严重的错误，完全不兼容的软件	
游戏软件	Megaman X 8（32 Bit）、Wolfenstein - Enemy Territory
防病毒和间谍软件	AntiVir Personal Classic、AVG Free Edition 7.1.371、BitDefender v8 Standard、BitDefender v8 Professional Plus、Bullguard v6.1、eTrust EZ AntivirusKaspersky Anti-Virus Personal v5.0、Kaspersky Anti-Virus 2006 Beta、Microsoft OneCare Beta、Panda Antivirus Titanium 2005、Symantec Antivirus v9、Symantec Antivirus v10、Symantec Norton Antivirus 2004 Professional、Symantec Norton Antivirus 2005、Symantec Norton Antivirus 2006 Beta、Trend Micro Internet Security 2004/2005、ZoneAlarm with Antivirus v5.5.x、ZoneAlarm Security Suite v6.1.737.000
防火墙软件	Agnitum Outpost Firewall Pro v2.7、BlackICE PC Protection v3.6、Jetico Personal Firewall v1.0、Kaspersky Internet Security 2006 Beta、Kerio Personal Firewall v4.2.1、Privatefirewall、Sygate Personal Firewall Pro v5.x、Symantec Norton Internet Security with Antivirus 2004、Symantec Internet Security with Antivirus 2005、ZoneAlarm Free v6.0.667.000、ZoneAlarm Pro v60.667.000、ZoneAlarm Pro v6.0.631.003
图形和影视	ACDSee v6、ACDSee v7、Cakewalk Pro Audio SONAR v1, v2, v3, v4, v5、Foobar2000 v0.9 B6、Musicmatch Jukebox v10、Photo Story v3、Tunebite DRM Stripper v3、Virtuosa v5.0、Windows Media Encoder v9
办公开发软件	Borland Delphi 2005、Adobe Reader v7.0 Full & v7.0.1 Update、Novell Groupwise v7.0、Outlook 2003 SP2
网络及其他软件	Alcohol 120%、CloneDVD Mobile v1.1.0.4 Beta、Daemon Tools v3.x、Daemon Tools v4.0, v4.0.1, and v4.0.2、Microsoft Windows VirtualCD v2.1、Nero Ultra Edition v7、Virtual CD v7、AIM v5.9.3861、AIM Triton v2.2.71.1、Klient v2.1.4、PGPDesktop v8.0.3 (32 Bit)、PGPDesktop Professional v9.0.2 Build 2424

表3

我的报箱，我的RSS

——RSS阅读器试用对比

■天津 FinWell

RSS兴起之前，我们上网看新闻等活动统统都是到各类门户网站，浏览网站编辑们码得整整齐齐的各类新闻，就好比若干年前，大多数人都是晚上遛弯时，在大院门口的报栏边看看新闻，读读文章。而RSS兴起之后，我们上网看新闻，只需轻轻点一下订阅按钮，就天天在电脑前等着新闻送上门来了——好比现在，只要你订阅了某份报纸，报商都会送上一个安装在你家门口的报箱，我们无需再到大院门口去看报纸，只需天天检查报箱，取报纸，读新闻即可。

RSS的概念就是这样——它会根据你的需要，送上你想要的资讯。所需要的仅仅是一个“报箱”而已，就是下面我们要介绍的“RSS阅读器”。

一、独立阅读器

首先介绍的是一类功能独立，类似于单一软件的RSS阅读器，这类阅读器专门用于订阅RSS频道，功能强大，适合有专门RSS阅读需要的用户。

1.FeedDemon

下载地址： http://www.skycn.com/soft/26211.html

适用人群： 主流RSS用户，需要英文咨询的用户

FeedDemon是一款国外的RSS阅读器，在RSS阅读领域资历很老，且功能强大，运行稳定。

和其他阅读器相同，FeedDemon的界面也是左侧的频道列表，右侧的内容浏览窗口，不同的是FeedDemon把频道文章标题列表放在了中间，这样的界面安排对于宽屏用户来说可显示更多的内容，不过对于4：3的显示器用户来说，浏览窗口的空间被压缩了，在浏览一些带图片的页面时，会有些别扭。当然，这一布局是可改变的，在“查看”菜单里的“浏览器位置”选项里可进行设定。

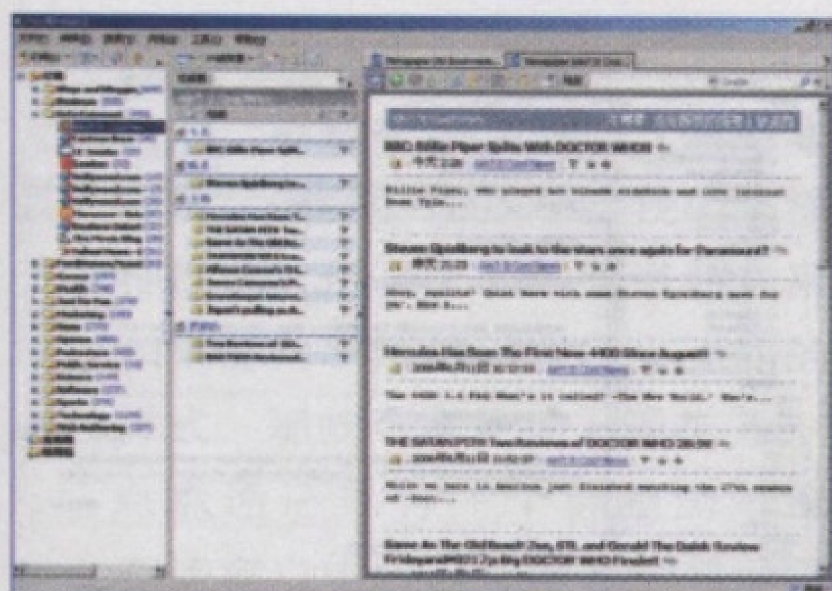
FeedDemon的频道列表内置了丰富的RSS资源，可惜全部都是英文网站，对国

名词解释

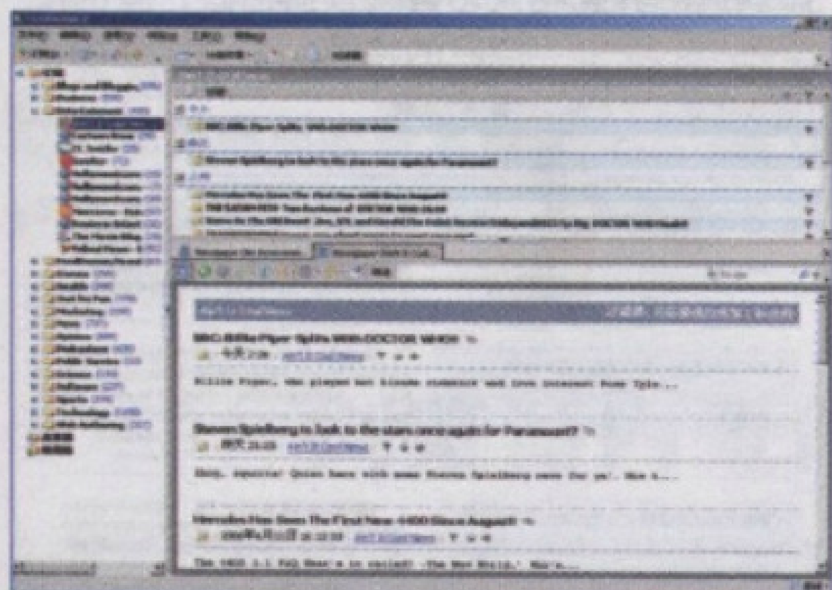
RSS： RSS是目前最为广泛的一种XML应用，是现阶段网站提供其内容的一种简易方式——由网站提供其RSS输出，用户通过订阅该RSS链接而获得内容的更新。

RSS Feed： RSS Feed即为我们通常所订阅的“频道”——通过“频道”链接，RSS阅读器可显示该频道的更新内容。RSS Feed实际上是一个XML文件。

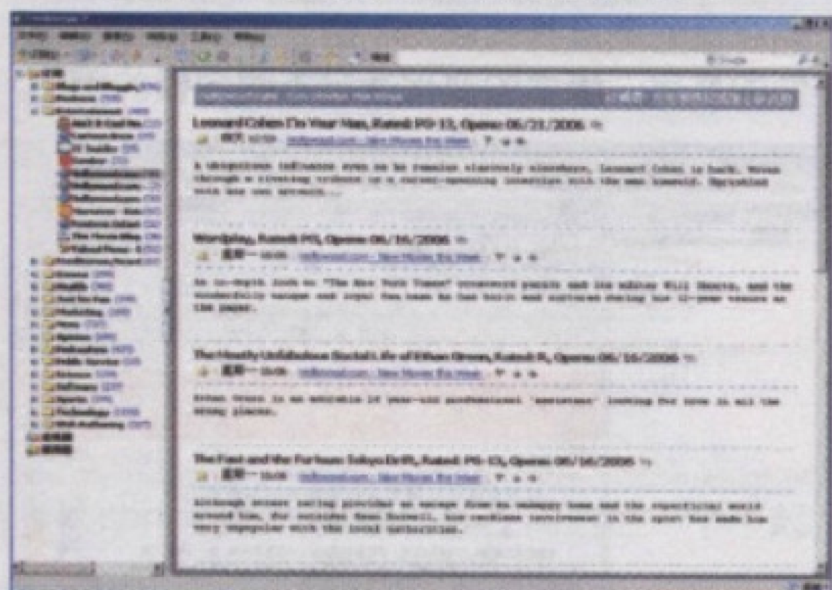
OPML： OPML属于一种XML文件，一般用在RSS中交换频道链接（即RSS Feed）。一个OPML文件可包含大量RSS Feed。通常所说的导入导出OPML文件即为RSS订阅频道列表的导入导出。



FeedDemon此种界面方案适合宽屏用户



当然也可以变为传统的阅读器界面



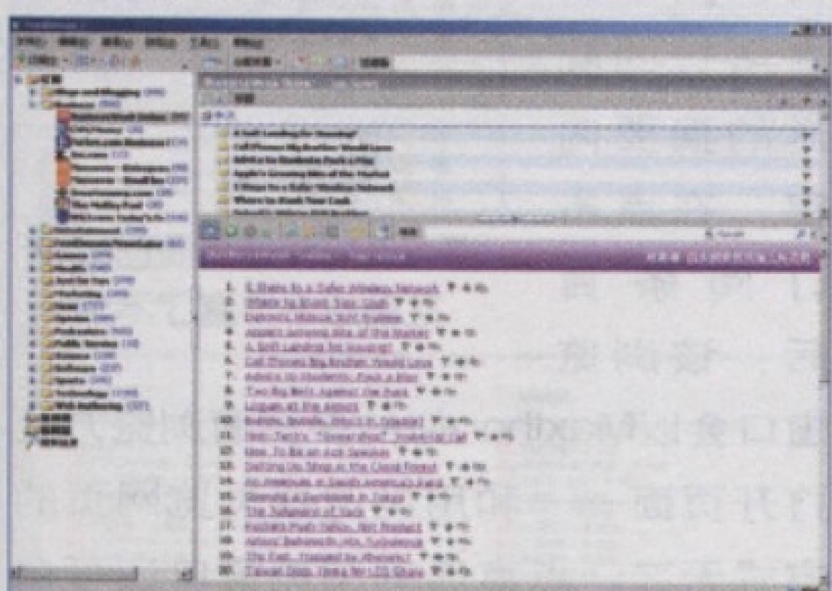
根据不同的使用习惯我们可以灵活安排各个窗口



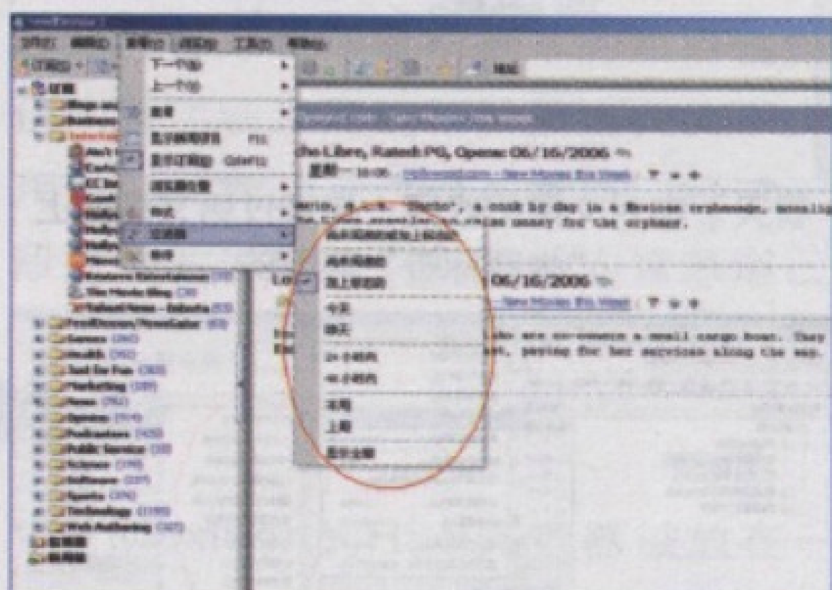
FeedDemon丰富的内置频道，可惜对国内多数用户意义不大

内的大多数用户来说有些"鸡肋"。FeedDemon的过滤筛选功能强大，可对频道列表进行过滤显示，例如仅显示没有阅读的频道（组）。还可对频道内的文章，用关键词、更新日期等进行筛选，检索需要的文章。在这方面，FeedDemon的功能领先于国内的阅读器。

浏览窗口中，FeedDemon同样可进行文章的"标记""删除""收藏"等操作。除了直接在阅读器中进行阅读外，还可通过相关链接打开网页直接浏览，满足用户"内容"和"形式"上的需要。



定制浏览样式的功能，注意右下角的浏览窗口和前几幅图的区别



FeedDemon丰富的过滤选项



FeedDemon里的订阅采用了向导方式，还可以结合搜索引擎进行关键词订阅

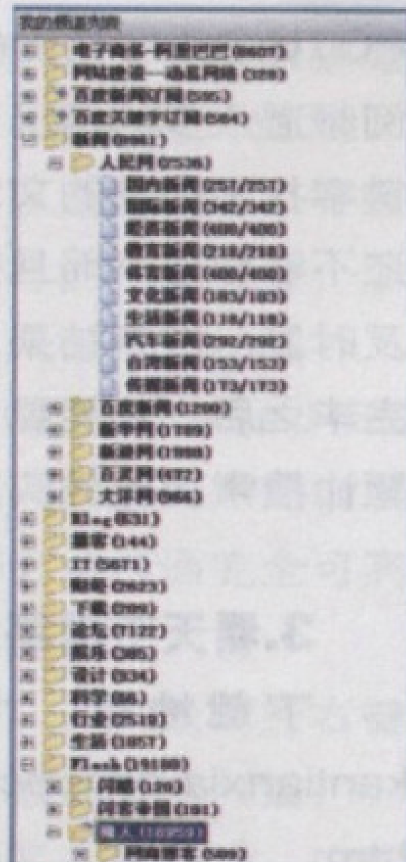
2.周博通

下载地址： http://www.potu.com/index/potu_down.php

适用人群： IT从业者、网络购物用户

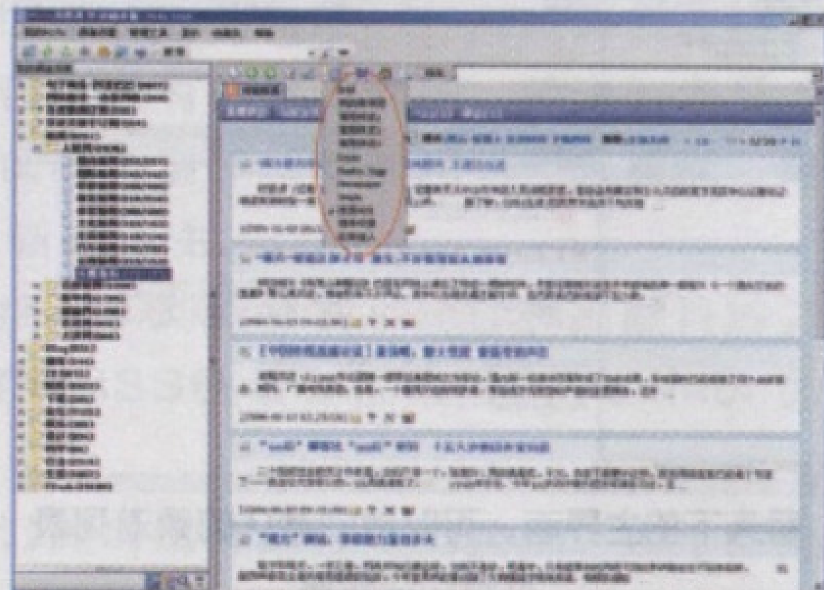
周博通（以下简称POTU）属于老牌的国产RSS阅读器，经过长时间的积累，其收录的频道，可以说是最为丰富的之一。

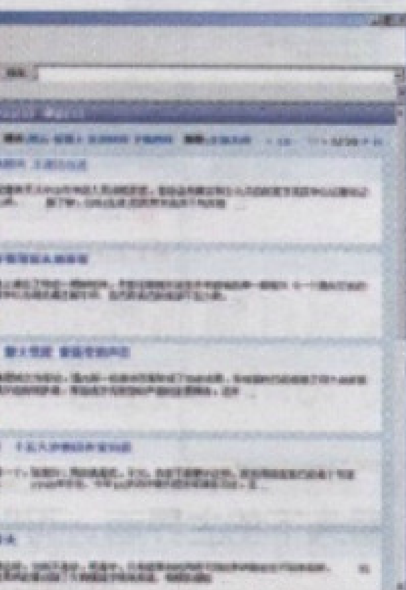
POTU的界面中规中矩：左侧为频道列表，可看到在其默认收录的频道，再按照频道内容分类后，还根据来源的不同进行了分类。当然，用户也可进行自定义频道的操作，比如频道的增删等。



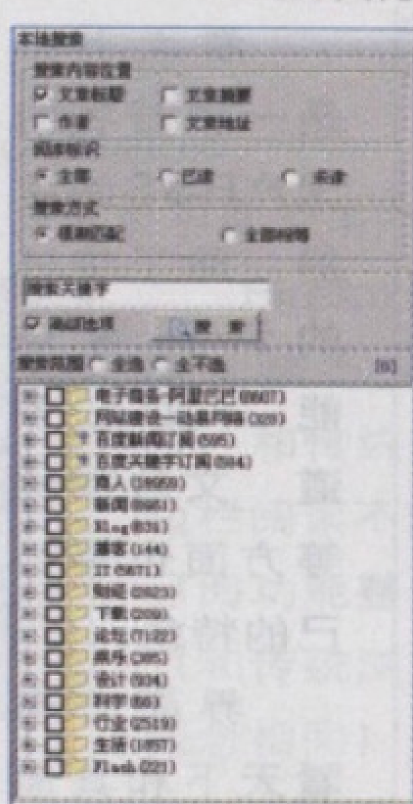
POTU的频道列表，注意其后面的数字为该频道的条目数

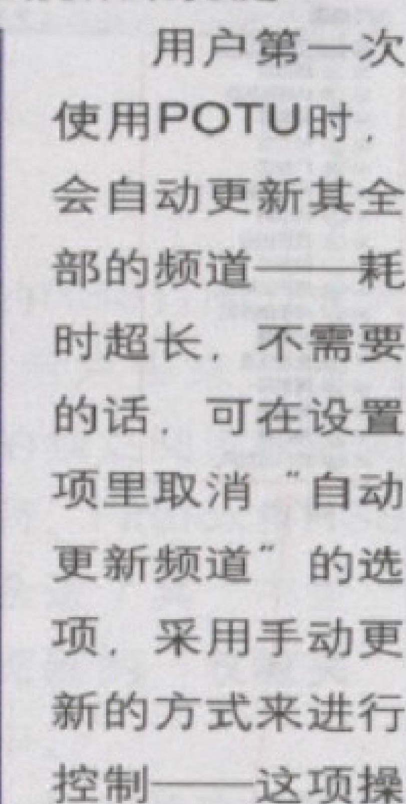
右侧为浏览窗口，类似于一个网页浏览器，点击相关频道后，可在这里查看该频道的文章列表。在浏览窗口中，用户可对文章列表进行排序、搜索等操作，方便检索。还可向好友推荐频道——将该频道的链接发送到好友邮箱。





POTU同样具有浏览样式的设定

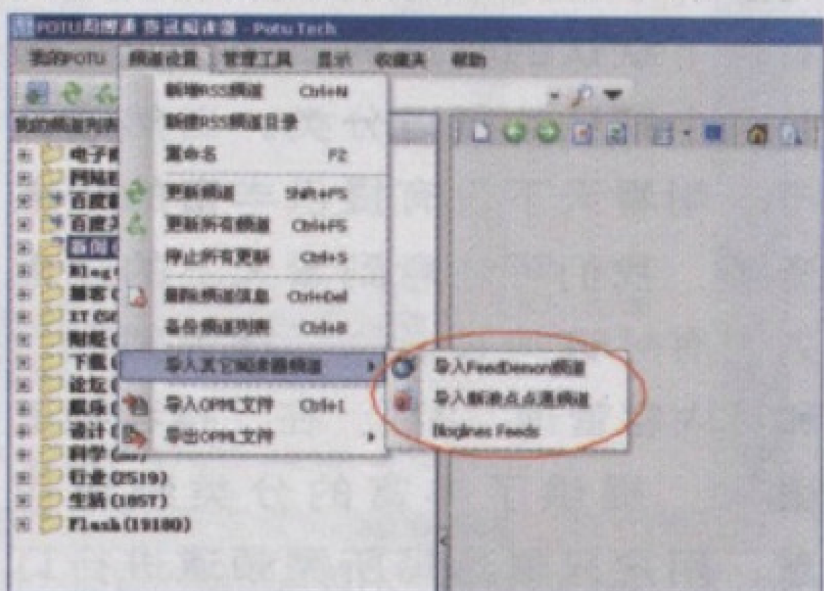


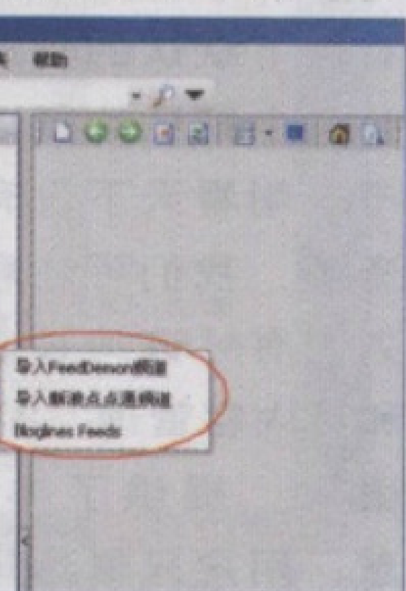


POTU的搜索功能，还可以进一步完善

用户第一次使用POTU时，会自动更新其全部的频道——耗时超长，不需要的话，可在设置项里取消"自动更新频道"的选项，采用手动更新的方式来进行控制——这项操作适合于大多数的阅读器。

遇见了不错的文章，需要收录的话，可直接拖拽浏览窗口中的文章标题到左侧的文章收录窗口中即可。





如果安装了其他RSS阅读器，POTU可以直接导入其频道列表

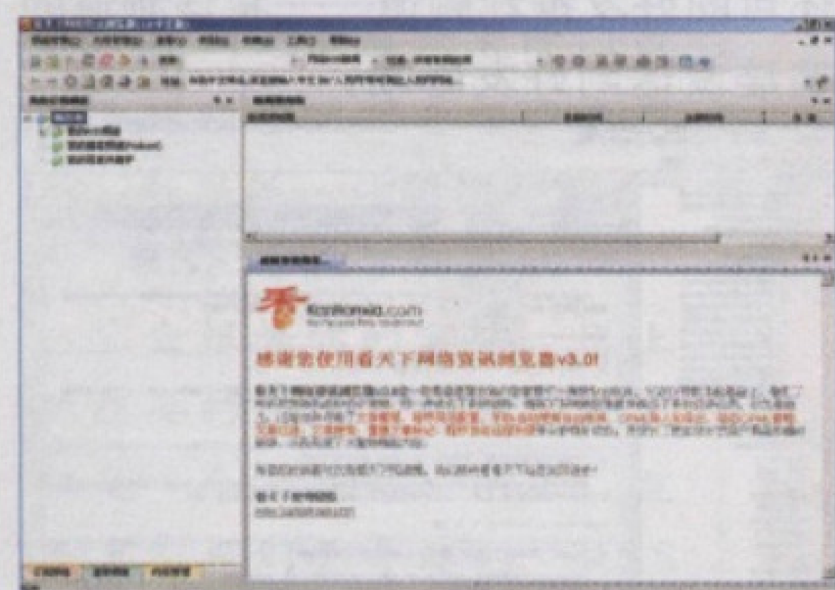
POTU的界面显得朴实无华

POTU还具有强大的搜索功能，在订阅频道众多的情况下，可检索相应关键字找出需要的文章，不过搜索速度还不够理想，而且在搜索过程中不能及时显示搜索结果，只有等全部搜索完毕之后，才能显示其结果，这些问题让搜索功能的实用性打了些折扣。

3.看天下网络资讯浏览器

下载地址： http://www.kantianxia.com/pcreader-download.htm

适用人群： 主流RSS用户，普通读者



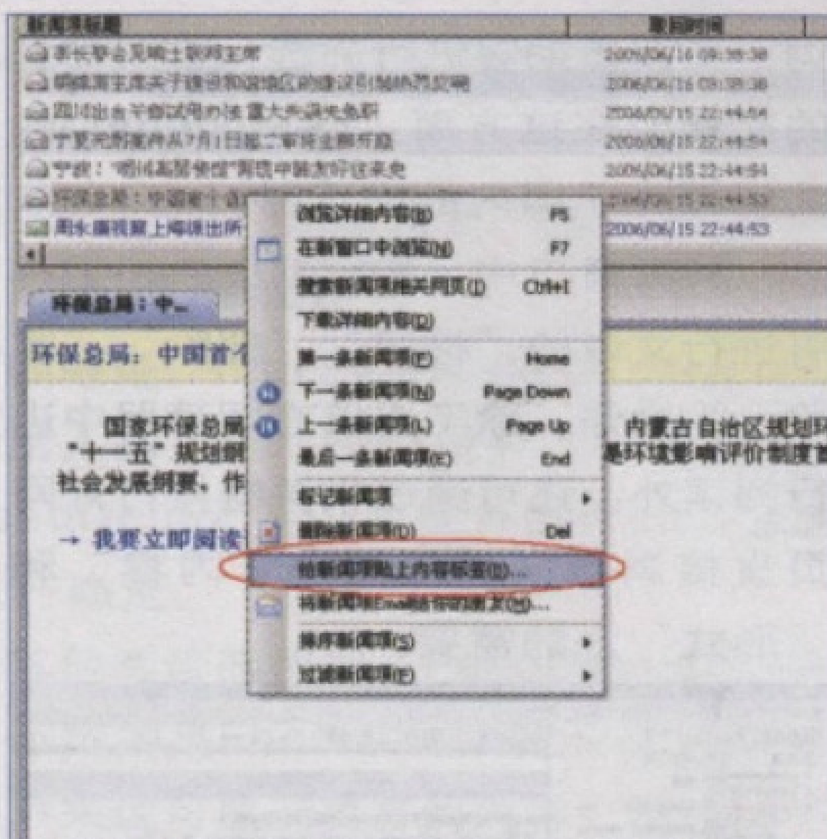
看天下的主界面，可以看到默认的频道列表没有任何频道



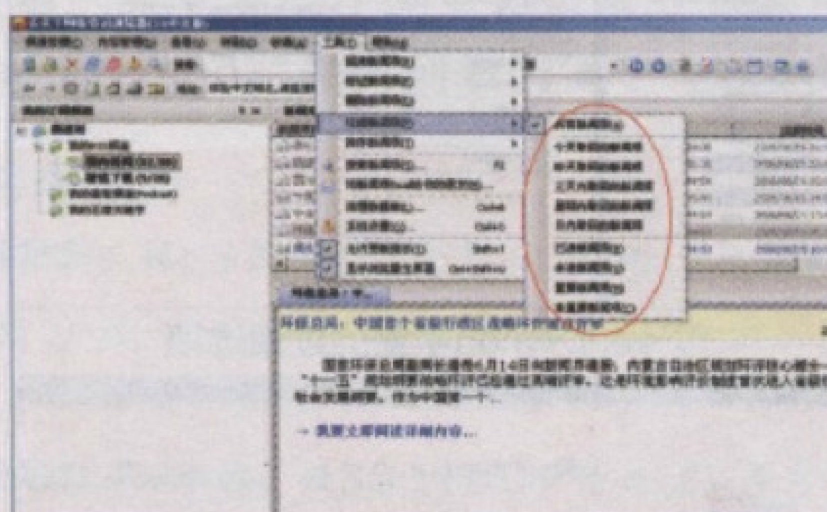
推荐的频道都在这里，选择需要的订阅即可

看天下也是一款著名的国产RSS阅读器，除了传统的订阅等功能，其在频道、文章管理等方面也有自己的特色。

界面方面看天下和其他阅读器没有太大区别，都是类似的三分界面结构。左侧同样为频道列表，然而不同的是，看天下默认的频道列表是空的，仅有几个默认的频道分类。当然这并不表明看天下没有提供丰富的频道资源，我们可注意到看天下的频道列表有“订阅频道”“推荐频道”和“内容管理”3项，在“推荐频道里”，提供了丰富的分类频道信息，用户只需选择所需频道进行订阅即可。



看天下中对文章的收藏，是通过给文章贴上“内容标签”实现的



工具菜单里的过滤功能也十分强大

这样做的好处显而易见：用户不必在使用阅读器时更新大量并不想订阅而阅读器又推荐的频道。利用看天下的方式订阅的频道，将全部都是由用户自己指定的。还可注意到“内容管理”面板，该面板的概念相当于收藏夹，不过操作的方式又和传统意义上的收藏夹不同。我们需要在“新闻项列表”选择相应的新闻标题，选择右键菜单中的“给新闻项贴上内容标签”，就可将该新闻条目放入“内容管理”里了。

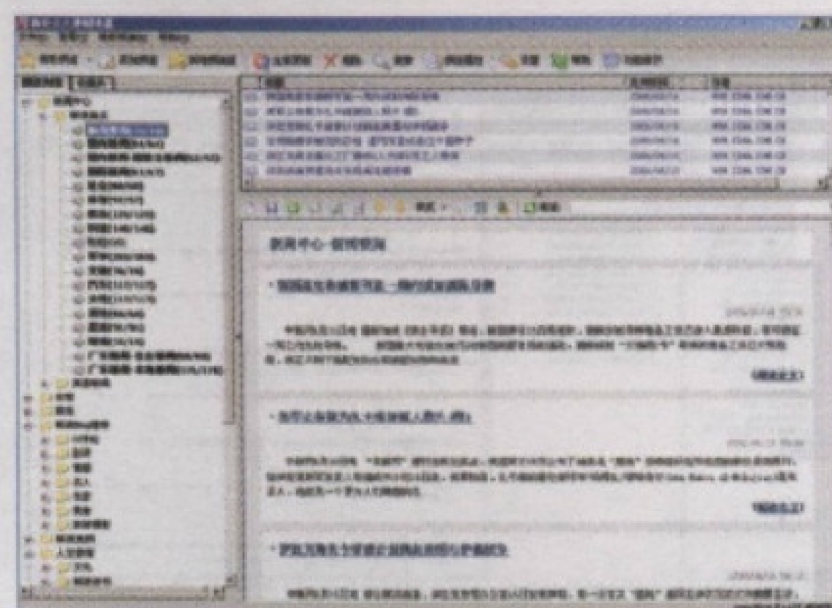
和FeedDemon类似，看天下也有强大的检索、过滤功能，可根据更新日期，已读未读来过滤相关条目。这一点上相较于国内其他阅读器，看天下做得很好。

4.新浪点点通阅读器

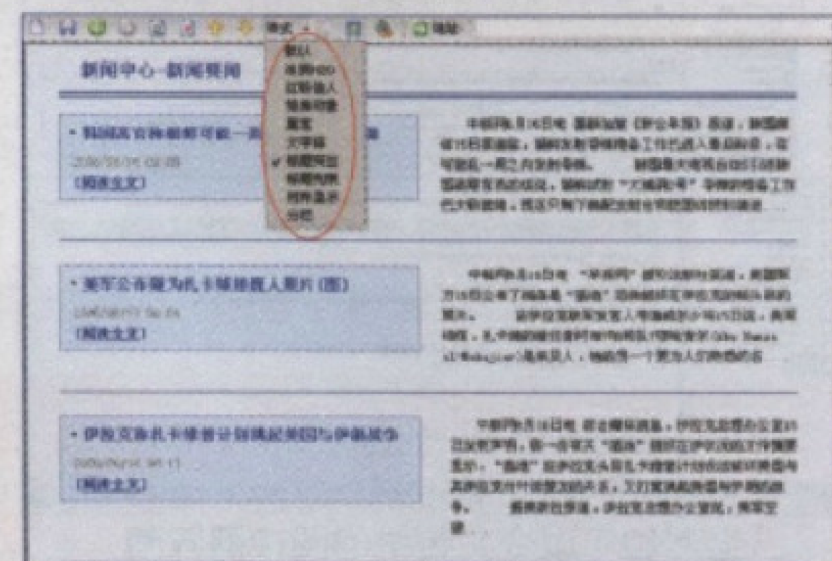
下载地址： http://rss.sina.com.cn/

适用人群： 新闻读者，时尚类资讯读者

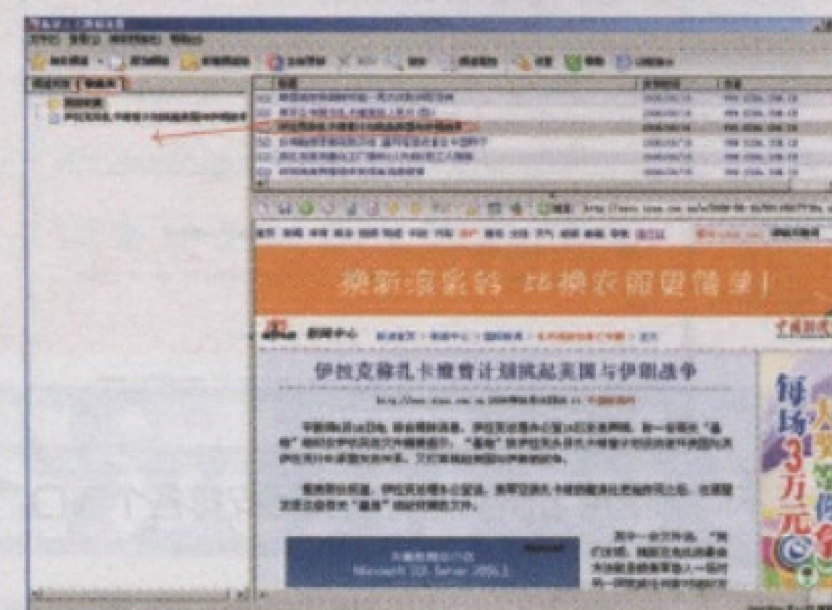
新浪点点通最初是新浪网推出的一款浏览器ToolBar，在RSS订阅开始流行后，新浪将其RSS订阅功能独立了出来，推出了这款“新浪点点通阅读器”（以下简称“点点通”）。



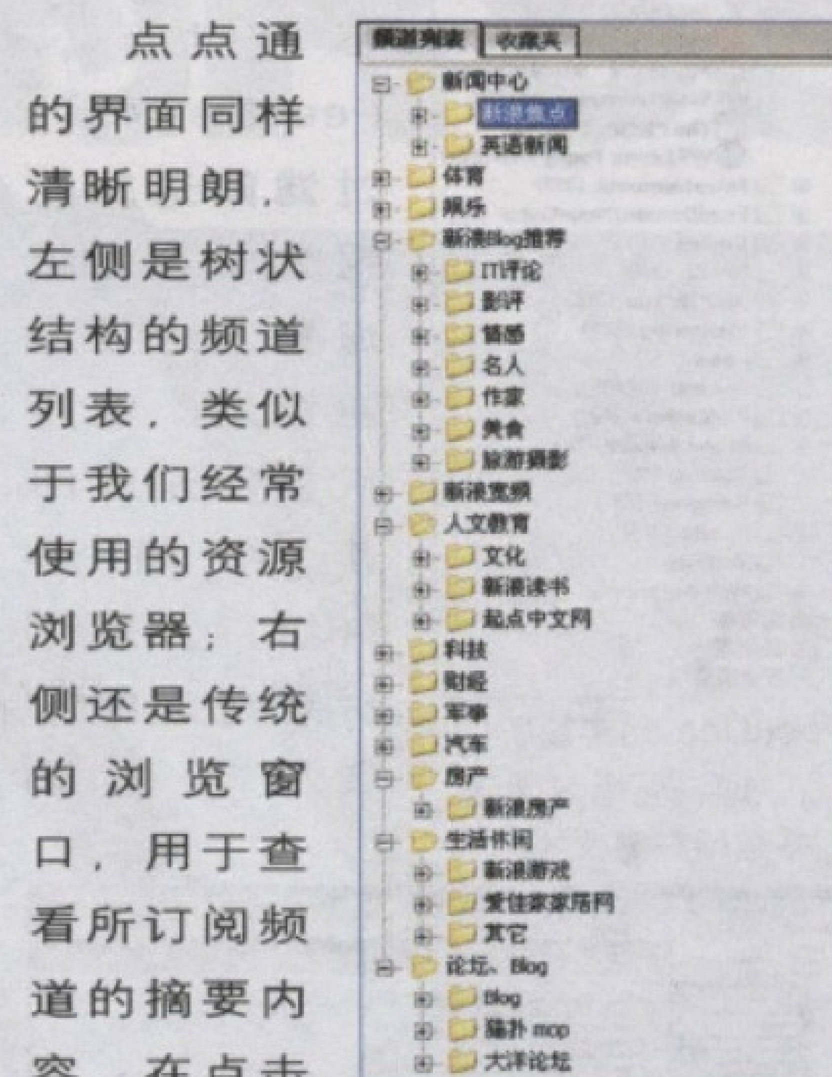
点点通的界面和大多数阅读器相似，但也有自己的特色



点点通的浏览样式较为丰富，不仅仅在于配色的变化，版式的变化适合不同习惯的用户



将新闻标题拖入收藏夹即可收藏该条新闻

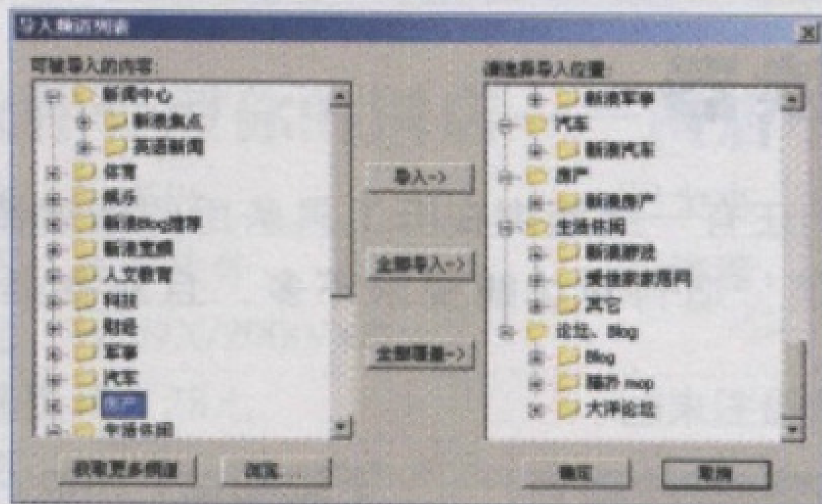


点点通的频道列表已经较之前版本丰富了不少

点点通的界面同样清晰明朗，左侧是树状结构的频道列表，类似于我们经常使用的资源浏览器；右侧还是传统的浏览窗口，用于查看所订阅频道的摘要内容，在点击订阅条目后，该浏览窗口会以Maxthon似的多页面浏览方式打开页面——和用浏览器浏览网页的方式无二。点点通的浏览窗口还可自定义样式，有多种样式供用户选择，

这个样式可不是简单的页面配色的改变，诸如"标题突出"等样式还是非常实用的。遗憾的是，一旦我们选择了某种样式，那么所有的频道都会采用，如果能对不同的频道定义不同的浏览样式，那就可真是锦上添花了。

点点通还具有一个标题浏览窗口，在该窗口中仅以标题方式显示订阅频道的文章列表，及其更新时间、作者等信息。配合点点通的收藏功能，如果需要收藏某篇文章，只需从标题窗口中将文章拖入点点通的收藏夹即可。

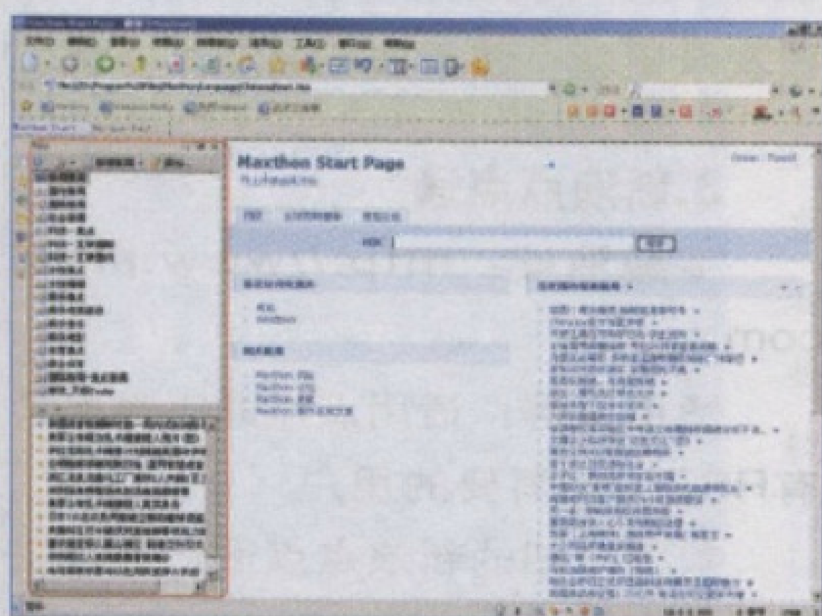


点点通可以方便导入新浪自己的RSS频道，当然也可以由OPML文件导入

内容方面，最初版本的点点通仅仅内置了新浪网的相关频道，为不少用户所诟病。不过现在看来，经过一段时间的发展，点点通的内置频道已很丰富了。默认的频道列表根据频道内容进行了分类，涉及到"新闻""体育""娱乐"以及"博客"等，几乎囊括了所有流行的频道内容，涉及到的"新浪""天极网""猫扑"以及"起点书库"等主流网站的RSS频道。可以这样说：如果用户是初次接触RSS订阅，那么点点通完全可满足你的阅读需要。

频道管理方面，点点通支持右键菜单管理，提供了增删频道（组），导入导出频道列表等主要功能，中规中矩，就不再赘述了。

二、浏览器内置阅读器



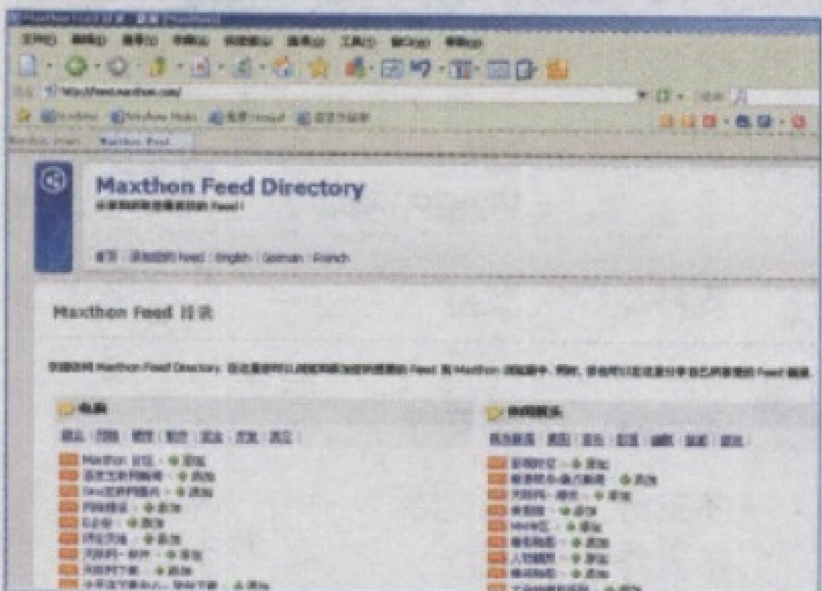
Maxthon的RSS阅读器放在侧边栏一个不起眼的角落

通常我们上网使用的浏览器也带有RSS阅读功能，比如知名的Firefox和Maxthon。浏览器自带的RSS阅读器功能相对简单，适合并不经常使用RSS订阅的用户，以及使用上述两款浏览器而又有简单RSS订阅需求的用户。

1.Maxthon

下载地址：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm

适用人群：利用Maxthon上网浏览的用户，对RSS阅读要求不高的用户



可以通过Maxthon Feed Directory网站订阅更多的内容

Maxthon的RSS阅读器被放在一个很不起眼的角落——浏览器侧边栏。但所谓麻雀虽小，五脏俱全，独立阅读器所具有的频道管理、频道列表导入导出等主要功能都具备。Maxthon的阅读器内置了"新浪网""天极网"等主流网站的RSS频道列表，内容主要以新闻为主。

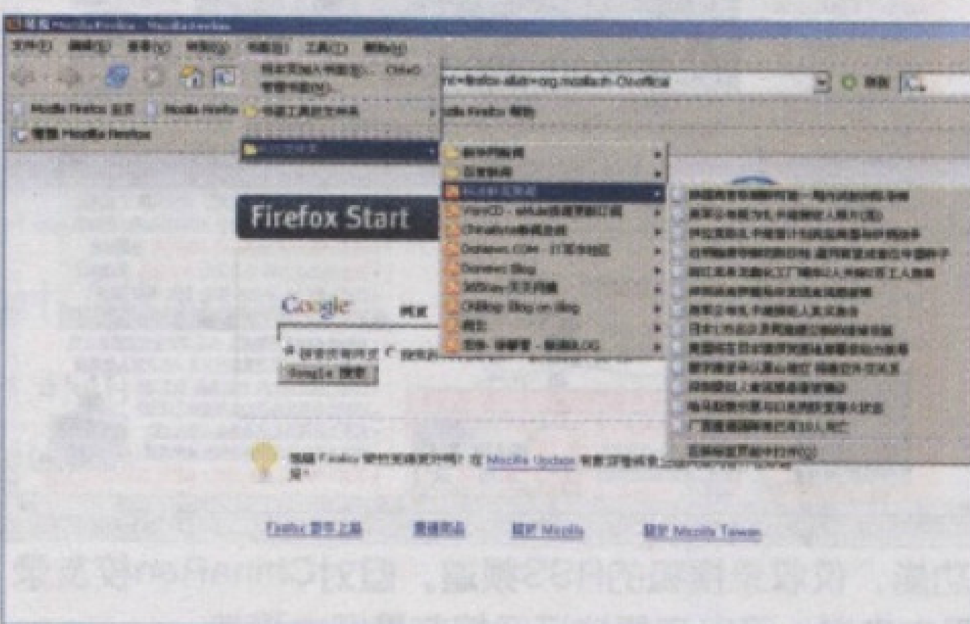
用Maxthon浏览的网页具有RSS链接时，浏览器右下角会弹出醒目的订阅信息，点击即可订阅。另外还可直接将RSS链接直接拖拽到Maxthon的RSS频道列表进行订阅。

较为遗憾的是，虽然我们可在添加订阅时选择其存放的类别，但不能进行类别的创建与修改，显得不太方便。

2.Firefox

下载地址：http://www.mozilla.net.cn/firefox/

适用人群：Firefox用户，对RSS阅读要求不高的用户

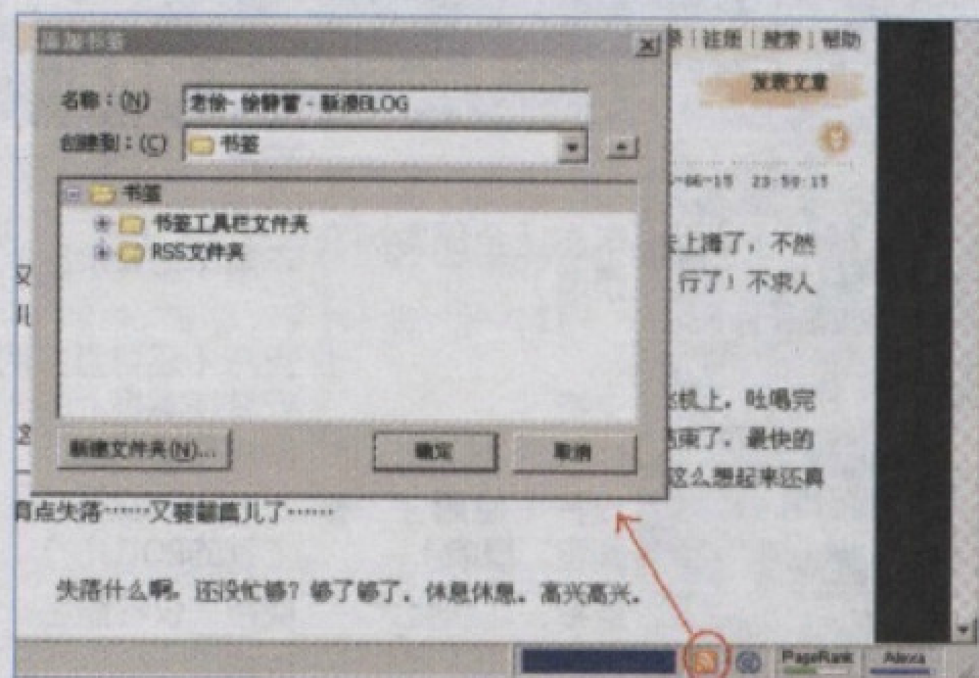


Firefox是以书签方式订阅RSS的，可谓别具一格

Firefox的RSS订阅方式大概会给不少用户带来一些挑战。和传统的独立阅读器或侧边栏阅读不同，Firefox将RSS订阅功能整合进了其"书签"（和传统浏览器的"收藏夹"概念相同）中。

当Firefox打开具有RSS链接的网页时，右下角会显示RSS图标，点击即可订阅（Firefox将其称之为"添加书签"）。之后就可在Firefox的书签菜单里找到刚才订阅的频道，该频道的文章列表，也会一一在书签中显示。

用惯了传统RSS订阅的用户可能对Firefox的订阅方式很不适应，然而Firefox将网页收藏和RSS订阅的概念糅合到了一起，这也不失为未来的一种趋势。



当用Firefox浏览的网页具有RSS链接的时候，可以通过右下角的图标进行订阅

三、IE工具栏类阅读器

除了上述独立安装的RSS阅读器外，还有一类捆绑在IE工具条里的阅读器，这类阅读器功能不强大，但由于能和浏览器较好地整合，使用起来也非常方便，适合对功能要求不多，且对各类工具条有所依赖的用户。

1.Yahoo助手



雅虎助手的RSS订阅功能，频道较为丰富，但功能相对单一

下载地址： http://cn.zs.yahoo.com/start.htm

适用人群： 习惯使用上网助手，又有RSS阅读需要的用户

Yahoo助手是Yahoo推出的一款IE工具栏，前身是3721上网助手，继承了其广告拦截、隐私保护等全部功能，当然带有RSS阅读功能。在浏览器窗口中启动Yahoo助手的RSS阅读器——一个在IE侧边栏打开的简单的频道列表。其默认的频道基本上以Yahoo门户的RSS频道内容为主，当然也有诸如VeryCD资源更新、MOP热门帖更新等实用内容。

该阅读器功能十分简单，仅能进行订阅RSS频道、管理频道目录分类等。利用加载了Yahoo助手的浏览器浏览网页，当网页上具有RSS订阅链接时，其RSS订阅图标会快速闪动，点击即可进行订阅。然而遗憾的是，Yahoo助手不能在订阅时让用户自定义该RSS源的名称，仅能在订阅完毕之后，通过“重命名”的方式进行修改，略显繁琐。



搜狗的订阅功能，仅收录搜狐的RSS频道。但对ChinaRen校友录用户来说，可以方便地订阅校友录留言更新

2.搜狗工具条

下载地址： tb.sogou.com

适用人群： ChinaRen校友录用户

搜狗工具条（以下简称搜狗）是搜狐推出的一款IE工具栏，类似于Google Toolbar，带有一些搜索辅助功能。搜狗也具有RSS订阅功能，使用方式类似于前面介绍的Yahoo助手。频道方面搜狗全部收录的都是搜狐的RSS订阅内容，没有其他网站的，略显单薄。不过，对于经常使用ChinaRen校友录的用户来说，订阅校友录更新，使用搜狗会非常方便。

3.新浪点点通

下载地址： http://www.sina.com.cn/ddt/

适用人群： 适用点点通工具条又有RSS阅读需要的用户

前面介绍的新浪点点通还具有工具条版本，附带在新浪点点通工具栏中，功能相较于独立安装版本没有丝毫缩水，适合习惯使用工具栏的用户。P



点点通的侧边栏版，功能没有缩水，结构更为紧凑

	独立阅读器				工具栏阅读器		浏览器阅读器	
	FeedDemon	周博通	看天下	sina点点通（阅读器/工具条）	yahoo助手	搜狗工具条	Maxthon	Firefox
页面样式定制	支持	支持	不支持	支持	不支持	不支持		
内置频道	丰富（全部为英文频道）	丰富（略显杂乱）	丰富（用户可选择订阅）	丰富	较丰富	单一	一般（但可以通过Maxthon Feed Directory添加）	一般（以新闻居多）
导出导入频道列表	支持	支持（还可直接倒入安装在本机上的其他阅读器的频道）	支持	支持	不支持	支持	支持	不支持opml导入
收藏夹	支持（使用了“新闻箱”概念）	支持（通过在线的“我的POTU”）	支持（通过“内容管理”项）	支持，且方便（可直接托拽进行收藏）	不支持	不支持	不支持	不支持
内容筛选	支持，功能强大	支持，仅标题名	支持，功能强大	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持
自动发现Feed	支持	支持	不支持	不支持	支持	不支持	支持	支持
右键订阅	支持	支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持

中国共享软件

有一句话说得好："给用户他们真正需要的，而不是他们认为自己可能需要的"。最近网络流行两种争论：一种观点建议程序员一味听从用户抱怨，不断改进自己的软件以适应他们；另一种观点则认为个别用户的特殊需求不一定具有普遍意义，花费大量时间刻意去满足可能导致软件的长期发展计划被耽搁。两种观点各有利弊，对于开发者来说，应谨慎权衡、合理分析用户需求，大胆开发。

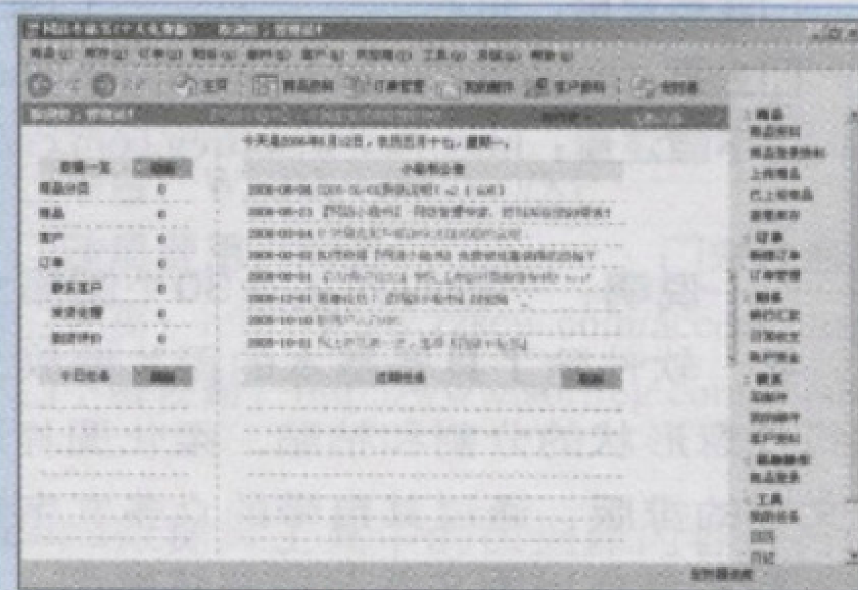
■重庆 CoCo

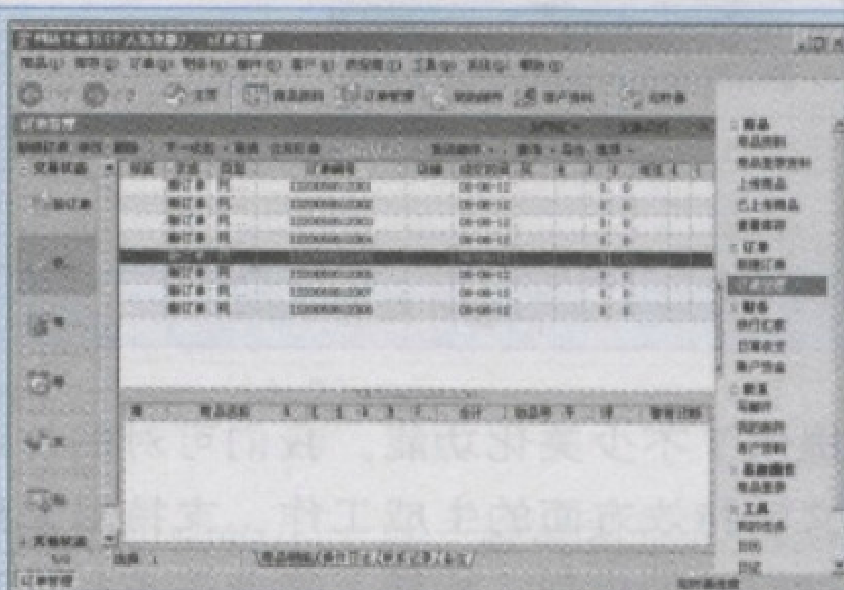
用软件管理你的网店——网店小秘书

□版本：2.4.606　　□大小：5.3MB
□授权：共享软件　　□作者：小二软件
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：28元　　□未注册限制：限制处理10个订单
□主页：http://www.xiaosoft.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=19569

说明：一款专门为淘宝、易趣等网店量身定制的交易管理客户端工具。软件可导入店铺中的分类和商品的详细信息，直接在软件中进行拍卖商品的添加、编辑和删除操作；实时查看商品的出价信息，直接回复买家留言；全程监视商品的发货收货流程，并对用户进行信用评价。通过软件，我们还可在本地保存客户的详尽资料，管理银行的汇款、日常收支和资金账户。不用频繁地登录各种页面，受着网络和超时的影响，直接打开网店小秘书，一切交易尽在掌握。

点评：C2C的火爆似乎让网上开店变成了Internet上最流行的事物，没有任何等级和能力的限制，只要你能上网，就可方便地在淘宝、易趣开一家自己的店铺，过一回当"掌柜"的瘾。对于小有成就的掌柜们来说，在网页上进行商品的操作，单单是查看、编辑、发货、回复等工作都要浪费无数个刷新页面的时间。"网店小秘书"把这些工作都集成在了客户端中，不用打开IE，直接就可进行大笔交易的处理。同时通过软件将数据在本地进行二次处理和分析，更能精确地掌握和管理自己的销售情况。


不用开IE，店铺生意照样管


发货收货软件帮你管

SoftReg

硬盘中的Web2.0相册——Smart Albums

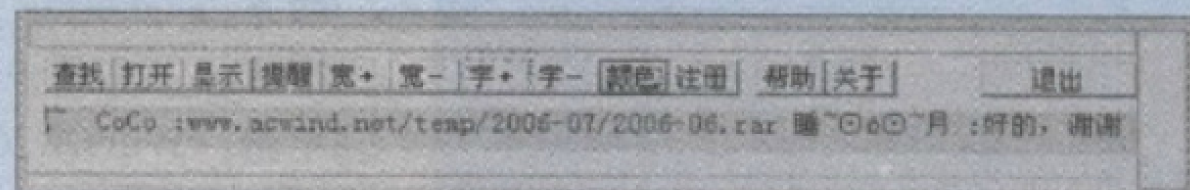
□版本：1.0　　□大小：1.4MB
□授权：免费软件　　□作者：dws
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.p.cn
□下载注册：http://www.p.cn/2006/01/download.html


漂亮的分类和管理

说明：一款只需有IE网页浏览器即可进行硬盘图片相册管理的小工具，支持相册分类、图片信息存储和搜索等高级功能。软件提供了加密功能来保护相片不被第三者窥视，传送功能让你轻松将图片上传到任意网络空间中与朋友们共享。软件还提供了一个傻瓜化图片编辑环境，可在欣赏图片时按照自己的想法实时进行处理。这一切操作都在我们的计算机上完成，而且只需要用户的机器上安装了浏览器（IE、Firefox、Opera）。

点评：最初见到能在浏览器中完成一切工作的软件就是Gmail，随后Google和百度的硬盘搜索工具的推出，颠覆了大家普遍认为软件必须是EXE执行文件、必须具有界面按钮菜单等概念，通过Web2.0方式将IE等浏览器直接变成了软件的载体。单从相册管理来说，传统软件注重于对本地图片文件的管理，缺乏与网络资源的互动，而目前常见的各类网络相册，则将功能完全集中于网络之中，脱离网络之后就无法使用。Smart Albums通过Web2.0的方式将两者进行了很好的结合，取一家之长补另一家之短。有一句话说得好：网络就是计算机，谁说不是呢？

做一个QQ隐形人——QQHider

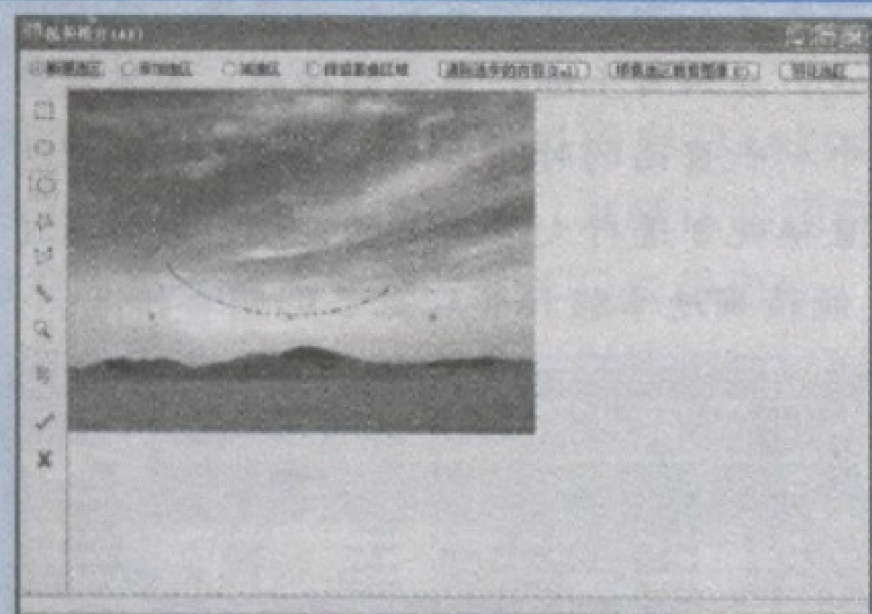

把QQ聊天嵌入到任意软件中去

□版本：2.0　□大小：2.1MB
□授权：共享软件　□作者：DaTun
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：25元　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.datun.com.cn/soft/qqhider/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=13691

说明：一款可改造QQ聊天窗口和场景并将其进行隐藏的小工具。软件自己设计了一个可定制的界面，将QQ的聊天信息和一些简单的操作功能集成到其中，用户可通过定义窗口的大小、位置、颜色透明的内容，简单地把QQ本身的聊天窗口隐藏起来。更有创意的是，软件提供了一种透明工作环境的概念，通过将聊天窗口和软件界面分离的方法，我们可将其聊天内容嵌入到Word、Excel等办公软件中，一边在Word中编辑文档，一边快乐地聊天。

点评：软件作者本身属于上班一族，在聊天、工作和老板的三重需求下，QQHider可谓应运而生。通过QQHider，既可轻松愉快地聊天，也保护住了我们的隐私。软件的特色就在于其独特性的创意，完全针对办公室聊天一族的真正需要而进行开发，极大加强了软件实用性。在软件的官方主页上，提供了不少实际应用的案例和详细的使用指南，对于大多数喜欢聊天而不太会使用电脑的网友来说，提供了极大的帮助。

让你的照片释放魔力——Youfeng Photocomposer


图片裁剪

□版本：1.0　□大小：3.63MB
□授权：周金峰　□作者：共享软件
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：30元　□未注册限制：15天试用期
□主页：http://www.youfengsoft.com/photocomposer/index.html
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=27745

说明：一款可对多达30个图形文件进行二次加工和特效处理的小工具，软件除了具备基本的图片缩放、旋转、区域选取剪裁等功能外，还提供了不少美化功能。我们可对图片进行任意形状的分割和粘贴，柔化图片边缘和蒙板操作等。软件重点强化了文字特效方面的生成工作，支持对大量文字的排版，通过其自带的众多文字特效模板，可将我们需要插入的文字进行各种排列、旋转、扭曲等多种处理，轻松制作出图文并茂的超炫酷图。

点评：ACDSee、Photoshop等图形软件体积越做越大，功能越来越多，有些时候对于很多只想简单处理一下自己照片的用户来说，看着界面上形形色色的菜单和按钮，只有发出无从下手的感慨。不过，这也给了诸如Photocomposer这样的小软件一个比较好的市场：轻点几下鼠标，完成简单的图形处理，加上绚丽的文字效果，简简单单，却提高了工作的效率，减少了对大型图形处理软件的学习成本。希望将来能看到越来越多完成“大软件”功能的小工具出现。

我们是双核的——影海风雷

□版本：v2006　□大小：27.7MB
□授权：共享软件　□作者：盛世龙田
□平台：Win9XT/2000/XP
□注册费用：5元　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.longixsoft.com/
□下载注册：http://www.longixsoft.com/download/Longix2006.zip



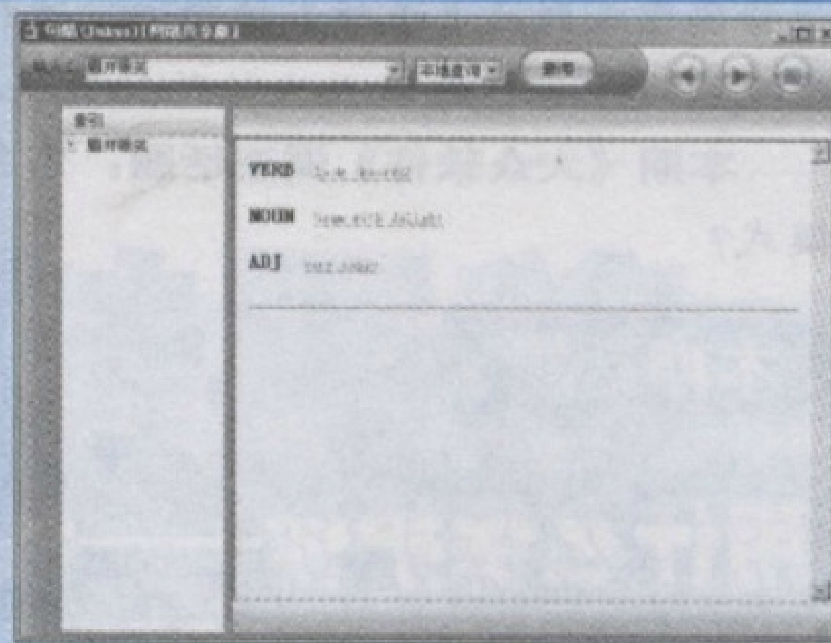
华丽的操作界面

说明：一款软件驱动的多媒体播放器，采用了双（多）核芯解码技术，针对网络中的高清晰视频格式提供了非常好的播放优化。除了市面上比较常见的视频格式外，软件还很好地支持了最新的HDTV视频码流和新兴的EVD影片格式，让那些只有昂贵的高清晰度电视机才能看的视频节目，在电脑上轻松流畅地播放。至于碟片纠错、环绕立体声、多字幕语种和语音支持、画面缩放、变色、抓图等功能，更是不在话下了。

点评：都说HDTV高清晰电视节目效果如何好，音效如何震撼，但在CoCo的小电脑上，不管怎么摆弄，都达不到流畅的效果。市面上很多支持HDTV的播放工具，往往只是把这个作为一个小小的功能，没有进行较多处理和优化，导致效果

不尽如人意。影海风雷带着专为高清晰度视频而来的理念，细致地进行功能开发，和同类软件相比，自然就有了竞争的优势。当然，经过测试，想要达到非常理想的HDTV播放效果，我们的机器马力也要足够强劲才行。

让你的英文也能字字珠玑——句酷



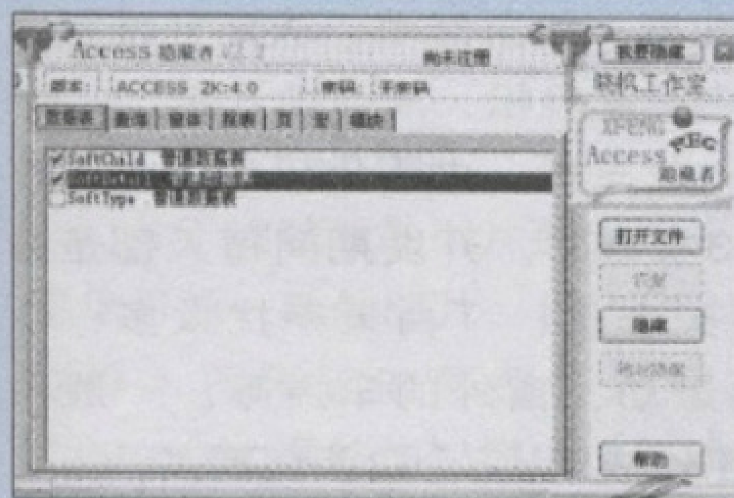
如何用英文说中文的成语？

□**版本**：1.0Beta1　□**大小**：13.1MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：missmecn
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：20元　□**未注册限制**：例句量限制
□**主页**：http://www.jukuu.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=27422

说明：一款帮助有英语基础的朋友提高英文写作水平的好工具，采用了一种“语句相似性”的概念来指导我们的学习。软件在后台建立了一个庞大的数据库，模拟一个中英文“双解老师”，通过用户输入的中英文关键字，查询数据库中的文章和例句看看以前“谁说了类似的话”。例如你要表达一个关于交通的英文语句，通过关键字查询看看不同的英文文章中关于“交通”的用法以及经典名人名言中出现的关于“交通”的句子，让我们全方位活用这个单词。

点评：平时我们在写英文句子中遇到的主要问题是什么？句酷的作者告诉我们，一是不会说，二是说了不知对不对。如果不会说，我们可通过软件进行翻译，但说了对不对就非常难判断了。初学者难免的“中国式英语”的各种语法错误，都可统统让句酷判断“我说得对不对”或“究竟该怎么说”。通过该软件我们还能进行语句的搭配测试，判断一个英文单词是否可和另外一个英文单词进行连用。想让自己行文生动，当然只有多看看句酷怎么告诉我们。

Access数据隐藏者——Access Hider



保护我们的数据库

□**版本**：v2.2　□**大小**：0.98MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：江晓枫
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**注册费用**：30元　□**未注册限制**：每次限制隐藏一条
□**主页**：http://www.zzscw.com/access.htm
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=27184

说明：一款对Office套件中的Access数据库工具中的数据库内容进行隐藏和加密的小工具。软件可对Access中的数据表、查询窗体、报表、页面、宏以及模块进行隐藏，经过处理后的Access文件除了无法进行格式转换和数据压缩外，可在程序、网页数据调用中正常使用，对于程序员保护自己的数据结构具有非常大的帮助。软件还自带了一个密码恢复功能，能方便地帮助我们将曾遗忘的Access密码重新找回来。

点评：微软的Office系列中都提供了相应的加密功能，我们能方便地为Word、Excel、Access等设置开启口令来保护内容不被外泄。很多情况下，我们希望用户通过第三方程序读取其中的部分数据，但不希望对全部进行浏览或修改，其实也就是所说的“隐藏”。隐藏和加密不同，数据内容都好端端的，只是别人看不到，必须第三方程序才能看到。最近CoCo身边使用Access进行数据保存和分析的人越来越多，所以安全问题也摆在了面前。Access Hider挺简单和方便的，何不一试？

软件更新快报

最近很多人都在向CoCo推荐新出的搜狗输入法，和一般输入法不同的是，软件有一种强力的自学机制，通过其后台的搜索引擎数据，能分析互联网上出现的新词热词如“李宇春”“胡戈”“八荣八耻”等并自动添加为词条。正是互联网络，把我们的软件变得越来越酷起来。

紫光华宇拼音输入法：原名“紫光拼音输入法”。非常优秀的输入法，词汇记忆、容错能力及联想输入等功能都深受好评，现发布V5版本，增加了强大的自定义功能。下载：http://www.unispim.com/download/。

影音传送带：高效的网络流媒体下载工具，版本升级至2.2，改正了流媒体在某些情况下分段下载不正确的问题。推荐下载更新地址：http://www.nettransport.com.cn/chs/download.htm。

按键精灵：模拟鼠标键盘动作的软件，通过制作脚本可让按键精灵代替你的双手，版本更新至5.90，增加了文件操作的插件，修改了小精灵不能使用插件的问题。推荐下载更新地址：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm。

PPStream：基于P2P技术的网络流媒体制作和播放工具，版本更新至1.0.4.520，新增了频道搜索功能，可在频道列表内搜索。推荐下载更新地址：http://www.ppstream.com/download.html。

自从微软在Windows中加入了网上激活功能以来，很多软件如瑞星、Photoshop等也开始将销售方式从传统的输入注册码变成到网上进行直接验证。这种方式很好地保护了注册码的唯一性，同时也为软件的升级带来了很大方便。

本期《大众软件》调查话题：你怎样看待这种网络注册模式？

本期话题：

用什么保护你——我的共享软件

我们软件在去年就开始了网上认证的方式，每天控制一个注册码的升级次数，如果注册码被流传就不能升级，也得不到我们的服务。采用这种方式升级以来，感觉效果很不错，也很方便，同时用户注册码丢失也可根据服务器来查询。这种方式的缺点是需要大流量的空间或投资服务器，一般的个人作者可能承受不起。

——水晶情缘工作室 谢云龙

如果一个本不需联网就可使用的软件，还让用户联网认证，用户会感觉很麻烦。实际上，网上验证也不是无懈可击，有能力的人依旧可破解，只不过加大了破解难度。如果有机会，我可能也不会用这种方式。防止盗版，从售后服务上区分，效果也许会更好。

——《LRC歌词文件转换器》软件作者 邹劭涵

网络注册可从理论上避免了算号机的出现，并且可明确地了解用户注册情况，以便做出相应改进。即便如此，仍然无法避免被破解，不过这不是网络注册的错，而是任何加密手段都会有的风险。网络注册最大的影响在于，会流失一些无法上网或不方便上网的用户。如果有第三方提供这样的服务，不仅可免去作者自己的服务器费用，还令作者节省很多不必要的时间、精力，我十分愿意尝试。建议能通过电话、手机等方式激活软件，从而避免流失不能上网的用户。

——阿达系列软件作者 阿达

我们工作室目前使用的技术手段是：使用ASP+MDB数据库，写成在线服务程序，程序可进行机器码与注册码之间的转换。MDB数据库中存放的是验证码，此验证码同样在代理商网站上存放一份副本，在代理商系统中使用自动发验证码功能，用户注册后可立即收到验证码，然后在我们工作室主页上使用验证码，立即可进行注册。非常简单方便。

——《Windows密码防盗系统》软件作者 王丽文

诱导我们彻底改变注册方式的是我们当初的一位湖南软件代理商，他在代理过程中发现，转换机器码和注册码的过程太过繁琐。我们非常重视他的这个提议，参考了一些软件的在线注册模式，在v2.1版本发布时采用了在线注册方式，极大地提高了软件销售的效率。

——《水煮新概念英语》软件作者 沈少会

帮用户赚钱的“店小二”们

——小记网店小秘书作者



霄儿，软件《网店小秘书》的开发者之一，喜欢人家喊他为“小二”，加上其软件的性质，让人有一种“店小二”的感觉。平时喜欢和一群朋友去海边玩，或喝茶或爬山、打羽毛球，以及一个星期打一次电脑游戏。目前专职进行该软件的开发，同时一直在关注中国电子商务的发展。

团队的建立中也经历了各种酸甜苦辣，2001年团队创建初期，做过一些共享软件如动态域名、手机短信、电脑传真、聊天机器人等产品，效果一直不太理想。“自从2003年接触到了易趣网，就确立了开发电子商务软件的决心。”为了更多地了解这个市场，霄儿他们在易趣网上开了两个网店。当时开店的人不多，生意非常红火。“两个月后我们的生意就忙不过来了，信息非常混乱，管理一团乱麻。很自然地，决定开发网店管理软件，让网店卖家轻松、清晰地开店。”

软件的开发一波三折。由于代码功能的各方面问题，经历了3次重写。开发期间每天都是通宵，晚上干活白天睡觉。“白天干扰太多，电话、旁边同事的走动、窗外的车声等。一般来说，一个通宵的工作成果比3个白天还要多。”有一次大的升级是在2004年国庆的早上，由于提前几个月答应了用户要推出，结果发布时又测试出一个Bug。于是所有人员加紧测试，那次霄儿们进行了连续30多个小时的工作。完成后从公司出来，正好赶上深圳地铁开通。“我们就去坐深圳第一班地铁，结果人山人海，在车上被挤得脚不沾地，结果身体悬空地在车上美美地睡了一觉。”工作辛苦才快乐，谁说不是呢？

2005年底之前，《网店小秘书》是免费软件。据透露，正是免费的缘故，使用它管理店铺的卖家数量达到5位数字之多。拥有了庞大用户群后，软件收费是不是就变成轻而易举的事情了呢？

回答是肯定的，和满大街都在疯狂搜索各种软件的序列号注册机所不同，当时居然有很多忠实的用户写信打电话要求《网店小秘书》收费。“我个人认为他们可能是怕我们免费，哪一天会忽然不做了。收费才能提供稳定的服务，当然也有对我们工作肯定的原因。”在征求了一些卖家的建议，并参考了国外同类软件的收费模式以及国内C2C现状以后，小二们制定了按月付费的注册机制。“我们的目标是做‘帮用户赚钱’的软件，如果我们的目标达到了，用户肯定会使用正版支持我们的。”

Adobe® Photoshop® CS2

斗转星移

数码照片的变换技巧

编者按： 大家经常可看到网上许多换脸的恶搞图片，或把自己的脸换上明星的脸博大家一笑，最近在网上比较火的把李宇春和姚明的脸恶搞就是一个例子。虽然这种东西有些恶搞，但自己小小娱乐一把也是可以的。



■北京 村头老树

一、变脸

关于换脸用的图片要求：一般来说，最好是找两张角度尽可能一致的图片。因为Photoshop毕竟只是平面处理软件，两张脸的颜色、光线、大小等不一致，可用Photoshop调整加以解决，但如果角度不一致，那么就很难或不能成功换过去了。

打开素材（**图1、2**）

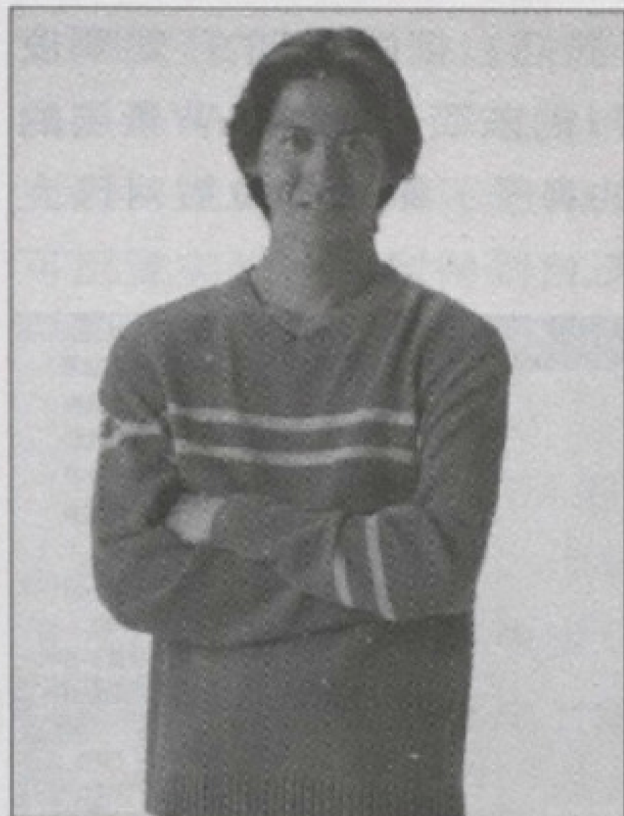


图1



图2

1.抠图

仔细观察一下两张照片，角度是差不多的，但图2的照片光线比较暗，色调上也有偏差，所以需要调整。首先把脸的轮廓抠出来，不用抠得很仔细。

（1）首先调整光线的角度，选择"图像"→"旋转画布"→"水平翻转"（**图3**）。这样图片2与图片1光线一样，都是从左边照射的。

（2）把图片2中人物的脸抠选出来。首先在工具栏中选择多边形套索工具（**图4**），然后点选图像把脸部抠出来。最后我们选中整个脸部的大致区域（**图5**）。

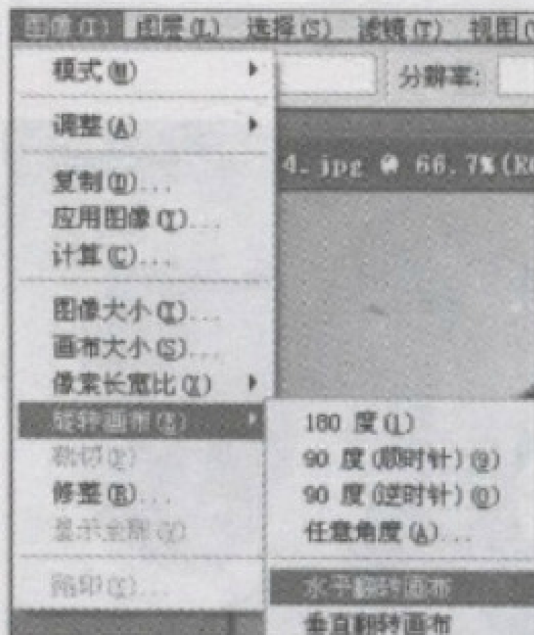


图3



图4



图5

（3）在工具栏中选择"移动工具"，从图片2中拖拽抠取的图像到图片1中后会自动形成一个新的图层：图层1。

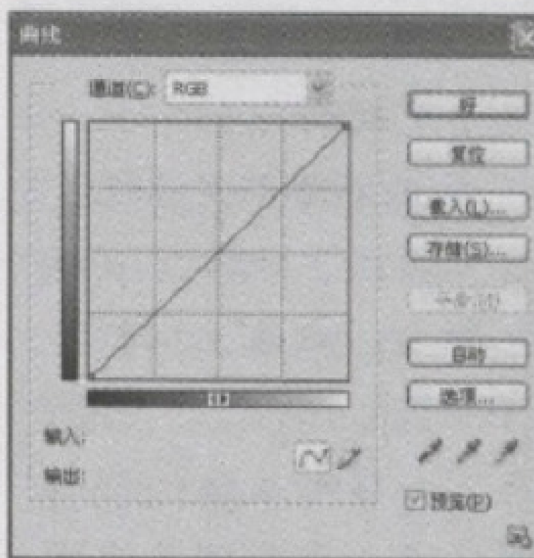


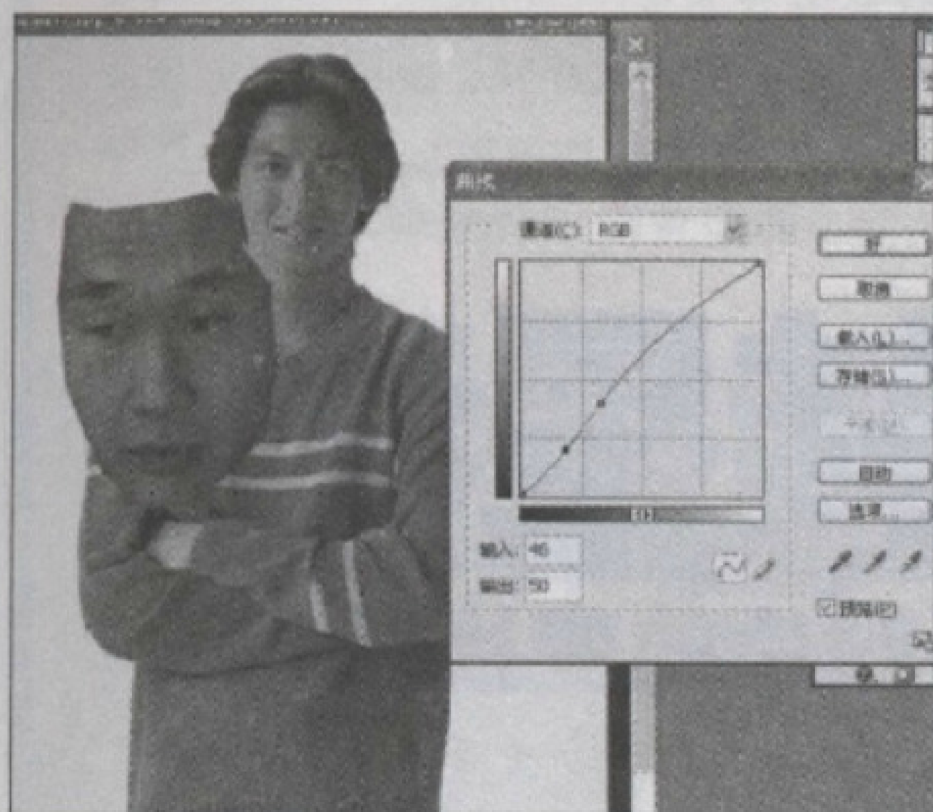
图6

2.调整颜色

把脸部抠取的图像拖拽进来以后，观察一下图像，脸稍微大了一些，对比度和颜色都相差很远，这些都需要仔细调整一下。

（1）首先选择"图像"

→“调整”→“曲线”弹出一个曲线调整对话框（**图6**）。可在其中调整各项设置，调整的数值：输入为46，输出为50（**图7**）。


图7

调整完成后，发现皮肤的颜色还不是很接近，还需要稍微调整一下。如果用“曲线”数值太大，怕调整得太夸张了，那么就应用一个比较直观的调整方法。

（2）选择“图像”→“调整”→“色彩平衡”弹出“色彩平衡”对话框，色彩对话框和曲线具有相同作用，但“色彩平衡”更直观，更适合作微调使用。

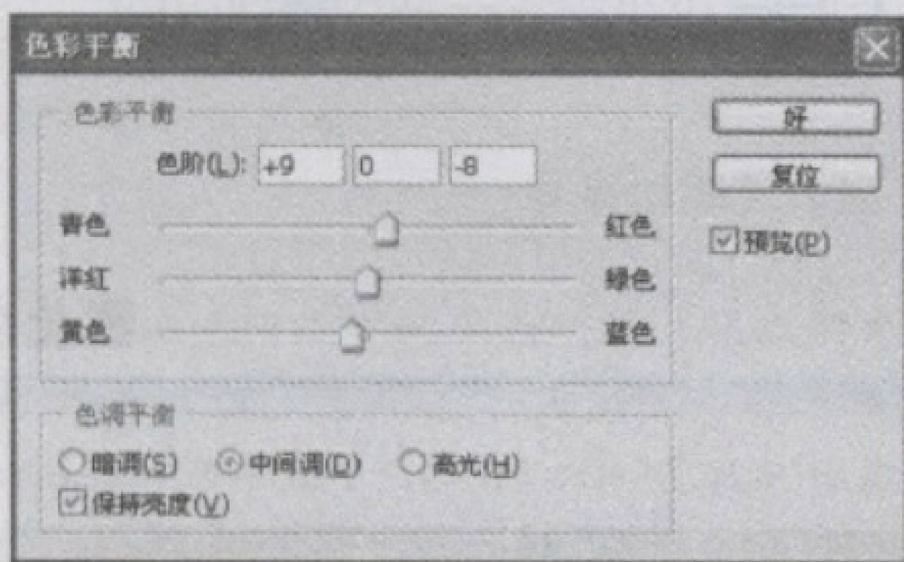


图8

观察图像，发现需要加些黄色然后加些红色，根据画面调整一下需要改变的颜色，将划动条左右划动以获得一个合适的值，具体的设置**如图8**所示。


图9

颜色条上方的值显示红色、绿色和蓝色通道的颜色变化。最终调整效果**如图9**。

曲线调整

曲线调整：在“曲线”对话框中更改曲线的形状，可改变图像的色调和颜色。将曲线向上弯曲会使图像变亮，将曲线向下弯曲会使图像变暗。曲线上比较陡直的部分代表图像对比度较高的部分，相反，曲线上比较平缓的部分代表图像对比度较低的区域。

在“曲线”对话框的默认状态下，移动曲线顶部的点主要是调整高光，移动曲线中间的点主要是调整中间调，移动曲线底部的点主要是调整暗调。把点向下或向右移动会将“输入”值映射到较小的“输出”值，并使图像变暗，相反，把点向上或向左移动会将较小的“输入”值映射到较大的“输出”值，并使图像变亮。因此，如果希望使暗调变亮，则可向上移动靠近曲线底部的点；如果希望使高光变暗，则可向下移动靠近曲线顶部的点。

3.合成图像

颜色调整完毕后，需要把照片进行缩小和旋转，放在合适的位置，然后对两张图像进行合成。做这步时，决定成功失败的关键不是操作步骤，而是你自己的眼光和观察力。

（1）此时你可看见刚粘贴进来的图像的大小以及角度都不太匹配，必须调整一下，否则安上去就变成大脑袋歪脖子了。选择“编辑”→“自由变换”，在头部会出现一个调整框，按住Shift键用鼠标拖拉调整框的端点进行头像大小的调整（**图10**），然后把鼠标放在调整框的4个顶角的外面，当鼠标变成拐弯的箭头时，就可调整图像的角度了（**图11**）。


图10


图11

为了能方便地看清楚背景层的东西而精确地调整脸的位置和大小，我们使用一个小技巧：把图层1的不透明度调低一些，这样既能看见图层1的东西也能看见背景层的东西（**图12**）。把两张图片的鼻子、眼睛的位置对好。调整完成后再把透明度调回来。


图12

（2）位置调整好了，现在来合成图像，合成时有好多方法，在这里笔者主要是运用橡皮擦工具的虚边笔刷。首先选中图层1，然后在工具栏中选择橡皮擦工具，给橡皮擦选择一个虚边的笔刷（**图13**），在上边头像的

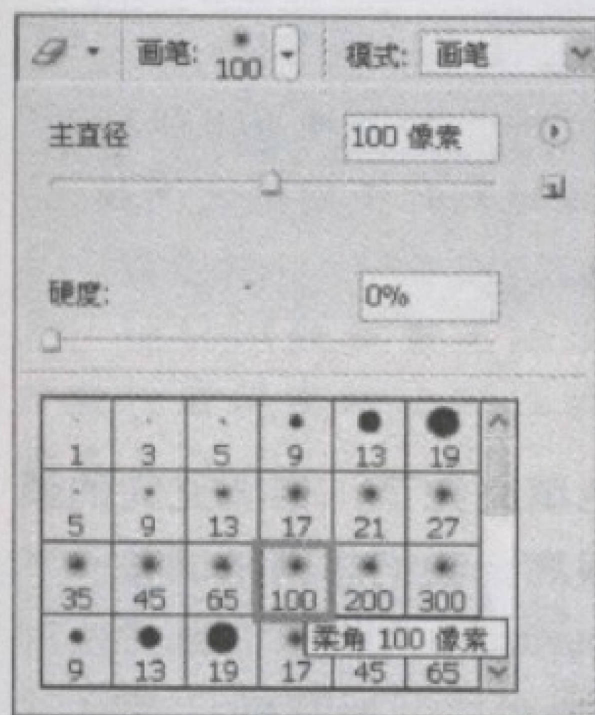


图13



图14

边缘，利用橡皮擦的虚边仔细地擦除边缘。刚开始擦时把不透明度调整为100%，笔刷调大，利用笔刷的虚边进行擦除（**图14**），这样会得到柔化的边缘，使得图像的边缘过渡效果更好。



图15



图16

（3）用橡皮大体擦一下边缘以后，然后把橡皮擦的透明度降低。其余这些可根据需要调整橡皮擦的透明度。再仔细地擦一下过渡比较突兀的地方（**图15**），擦完后可把橡皮擦的不透明度调到更小，然后再擦一遍。可反复实验，直到得到自己满意的效果为止（**图16**）。

二、换发

在生活中也许我们厌倦了头发单一的黑色，也许有的人更喜欢金色的头发。你想给头发换个颜色却由于种种原因始终不能在现实中实现而烦恼吗？在现实中不可能改变的东西，可在照片上借助Photoshop动动手脚。

1.抠图

（1）调出素材（**图17**），观察一下图片，头发的边缘比较整齐，“抠图”比较容易，现在我们给照片中的人物换个红色的头发。



图17

（2）首先复制一个本照片的图层，这样做就算没操作好，也不会影响原来的素材图。在图层面板中选中背景层，按住鼠标左键，将背景层拖到右下角的“新建图标”处即可（**图18**）。

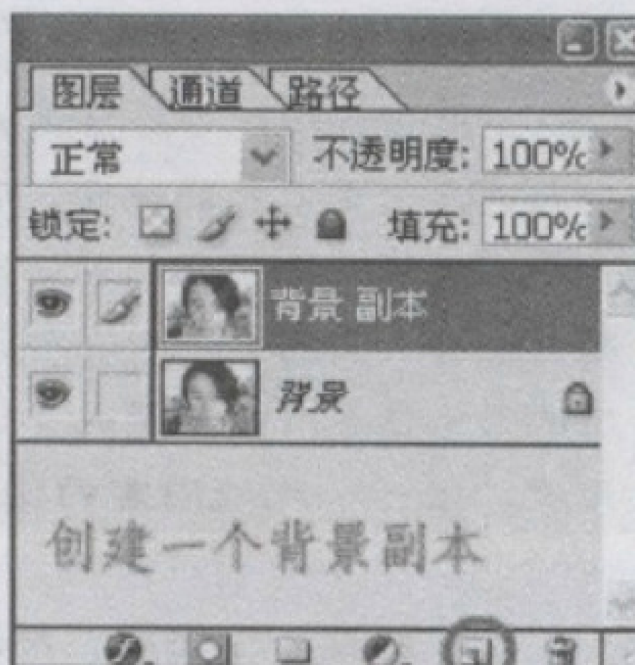


图18



图19

（3）点击刚刚创建的“背景副本层”，使它成为当前可操作状态，在左边的工具栏中选择磁性套索工具（快捷键是“L”，点键盘上的“L”键会自动跳转到套索工具）。

（4）慢慢沿着头发部分的边缘选择，有细节的地方进行点选，直到选中整个头发区域（**图19**）。

> **磁性套索工具**
>
> 在这里顺便提一句“磁性套索工具”是根据照片中颜色对比来进行选择的，在反差大的地方可比较轻易地选择出自己想选的东西，如果是在颜色差别不是很大的地方，就需要我们仔细地点击鼠标增加节点。如果是细节很多的头发就需要利用别的抠图方法了（比如“色彩范围”之类的方法），当需要抠取比较复杂的图片时需要动脑筋想别的办法了，如本刊2006年第8期介绍的方法。

2.上色

（1）我们把选中的头发选区首先收缩一下，选择“选择”→“修改”→“收缩”（**图20**）。本张照片用的收缩量是3。然后选择“选择”→“羽化”（Alt+Shift+D）选项对选区进行羽化操作。“羽化”时根据照片的大小找个合适值，这里用的羽化值是3（**图21**）。

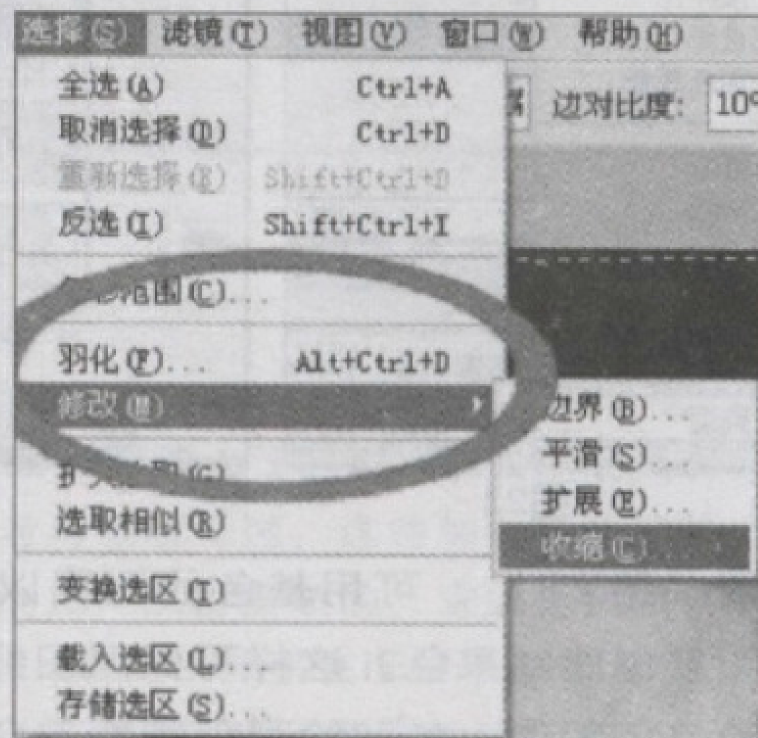


图20

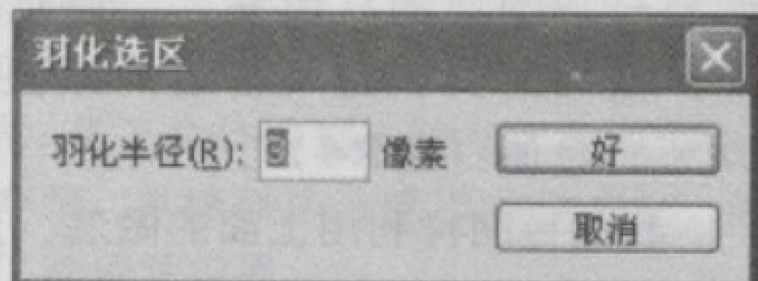


图21

为什么要羽化

这些操作中收缩选区是为了在羽化时填充尽可能少的颜色在头发以外的地方。羽化是为了让头发的颜色有一个柔化的作用，让颜色的过渡不会太生硬，让填充的颜色更有真实感。一般在操作时，收缩值设置多少，相应地羽化值也应该设置成多少。具体操作时大家可多试几次，选一个比较满意的值。

（2）新建一个图层，然后选中这个图层，选择自己想要的一种颜色，在工具箱中选择"油漆桶"工具进行填充。在这里因为是想要红色的头发，所以选择了红色对其进行填充（**图22**）。



图22

观察一下图片，填充完了以后颜色成块，把头发全部盖住了，不要担心，在Photoshop中可用很多方法让这些变得符合我们的要求。在这里选择"混合模式"中的"颜色"选

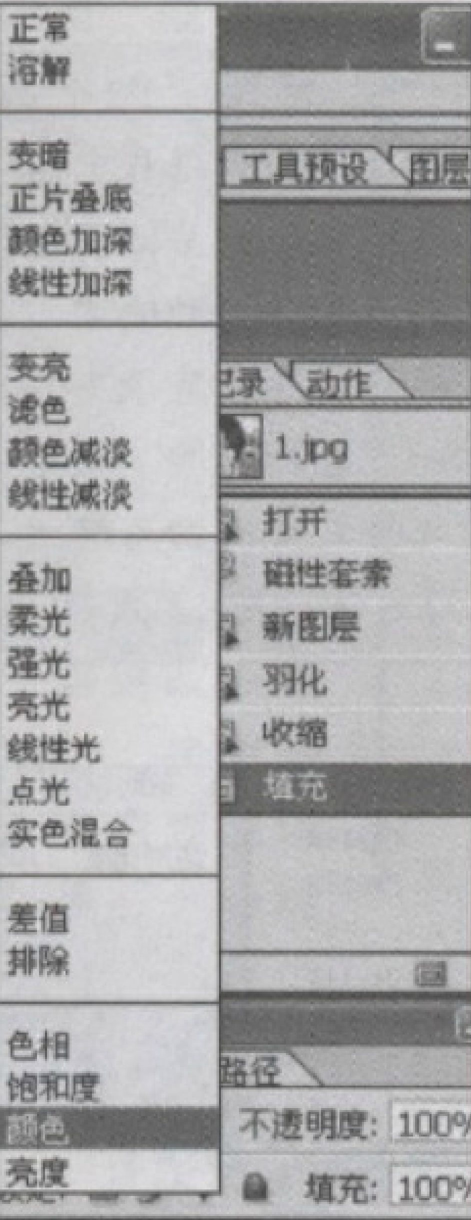


图23

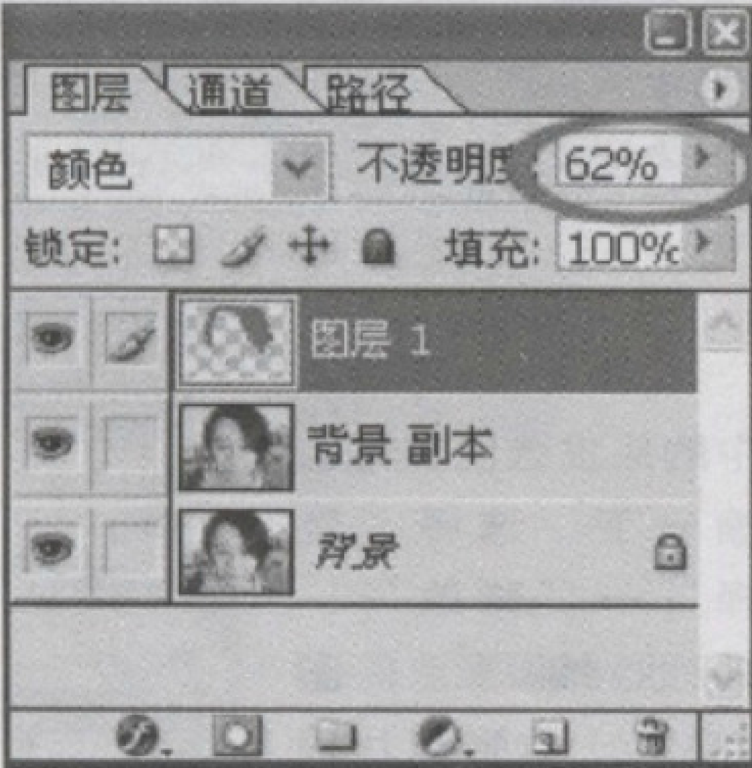


图24

项（**图23**），可用基色的亮度以及混合色的色相和饱和度创建结果色。这样可保留图像中的灰阶，并且对于给单色图像上色和给彩色图像着色都会非常有用。然后调整一下图层的"填充"，降低一下这个图层的透明度，根据需要调整成合适的数值，在这里笔者用的是62%的数值（**图24**）。

我们可同样利用上面的做法，为嘴唇和眼影之类的地方加颜色也是很方便的。

混合模式：在混合图像时，图层的"混合模式"是最为常用也是最有效的方法之一。恰当地在多张图片之间使用"混合模式"，能轻松地制作出图像之间相互隐藏、叠加、混容为一体的效果。

3.调整颜色

仔细观察照片，大体的颜色填充完了，但填充完的颜色不是很漂亮，饱和度也不是很高，我们想稍微调整一下颜色的饱和度和色相。在Photoshop中有很多简单方法可调整一下，我们可选择"色相/饱和度"对其进行调整。

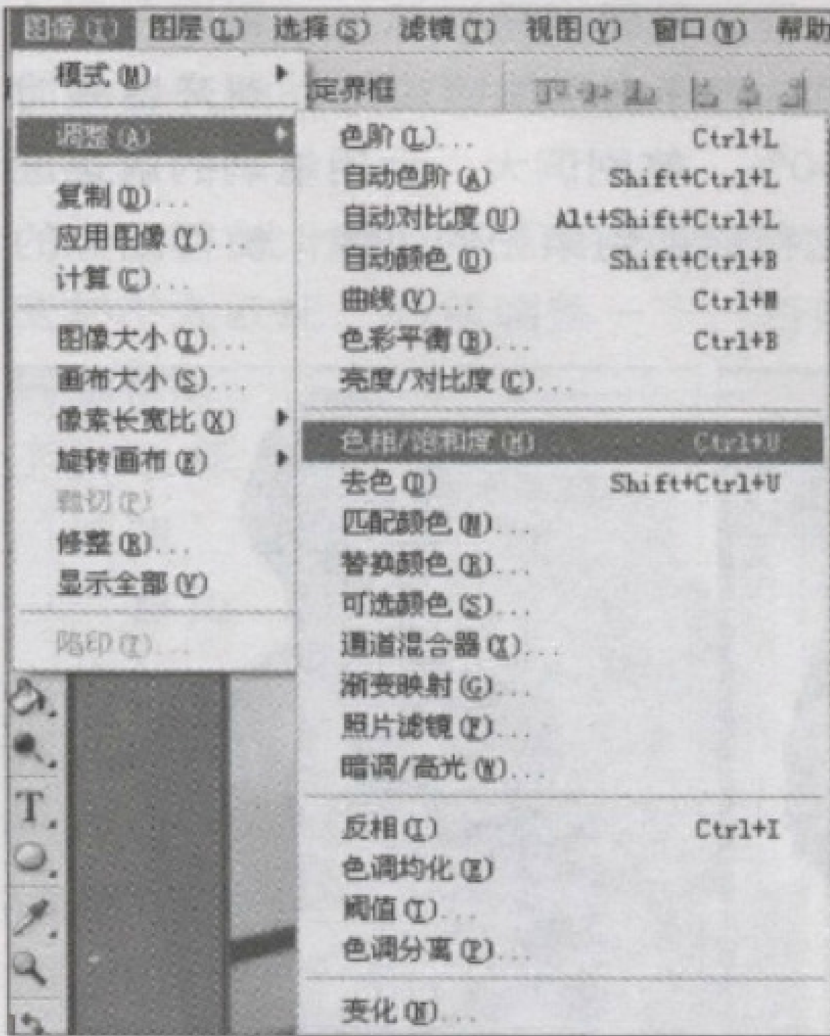


图25

选中图层1也就是头发的图层，打开"图像"→"调整"→"色相/饱和度"（Ctrl+U）（**图25**）。此时弹出"色相/饱和度"对话框（**图26**），对话框的底端显示有两个颜色条，上面的颜色条显示调整前的颜色，下面的显示调整将对

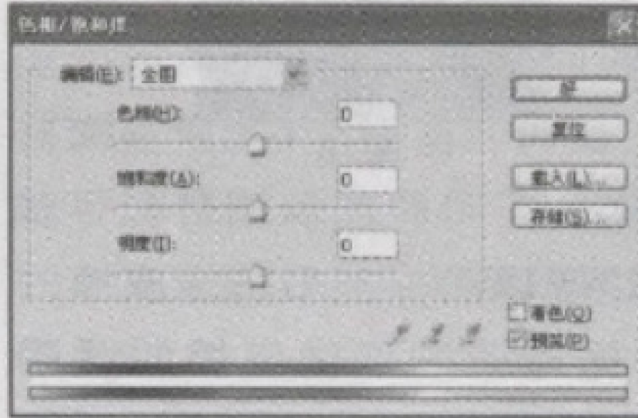


图26

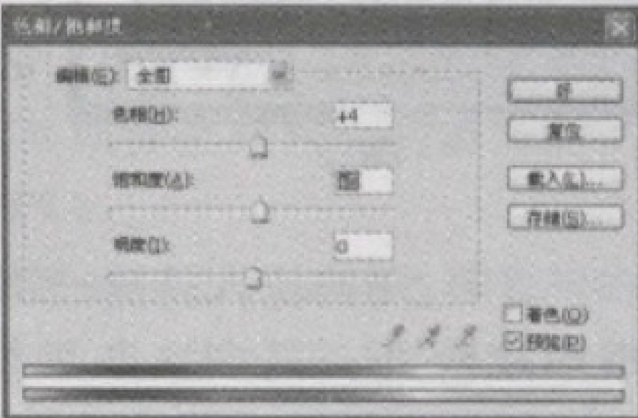


图27

所有的颜色有怎样的影响。在色相一栏左右划动滑块进行调整，直到自己满意的颜色为止。调整的数值**如图27**，得到最终效果**如图28**。P



图28

应用心得

编者按： 经过多次提醒之后，投稿的作者不留自己姓名、地址以致稿费无法发放的情况不多见了，不过还是有少数作者没有给出所在地的邮政编码，希望以后投稿的作者多多注意。

本期推荐文章

■ “我的电脑”打不开，IE加载项作的怪
■ 轻松提取屏幕上的任何文字
■ 留下“完美”的声音——从视频中巧妙截取音频
■ 监控系统服务的“三剑客”

“我的电脑”打不开，IE加载项作的怪

■安徽 屠志成

两同事同时告急，“我的电脑”打不开了，想用的文件找不到。过去一看，何止是“我的电脑”打不开，“我的文档”“网上邻居”“回收站”等凡是要用资源管理器查看的对象全都打不开，症状是只要双击它们，系统就进入假死状态，只有按Ctrl+Alt+Delete组合键调出任务管理器，在列表中结束Explorer.exe进程，桌面刷新后系统才有正常的反应。

起初以为是中了病毒，但二人的电脑都装了杀毒软件，而且更新到最新病毒库，杀毒也没发现异常，于是打算上网寻找工具软件来解决问题。可是双击桌面上的IE图标，居然也出现了与前面一样的反应，看来这个问题可能与IE有一定的关系。由于无法从网络上下载工具软件，于是只有从IE本身来解决问题。

一、先治标——禁用捣蛋的IE加载项

通过询问得知，两家的电脑主要都是孩子上网玩的时候多，由此推知可能是孩子在浏览网页或玩小游戏时无意中安装了一些IE插件，这些插件在IE中被称为“加载项”，也许是这方面出了问题。

1.如何打开“管理加载项”对话框

打开“管理加载项”对话框本来是很简单的事，但由于现在IE不能使用，所以就得费点周折。打开途径有两个：一是打开IE并浏览某个网页，然后在“工具”菜单中单击“管理加载项”（如图1）；二是先打开“Internet选项”，然后切换到“程序”，再单击“管理加载项”按钮（如图2）。现在IE打不开，只有选择第二条路了，但我们无法通过“控制面板”打开它，因为“控制面板”也得调用资源管理器。好在天无绝人之路，办法还是有的。

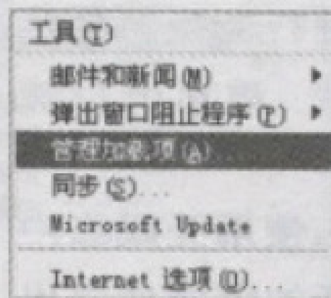


图1

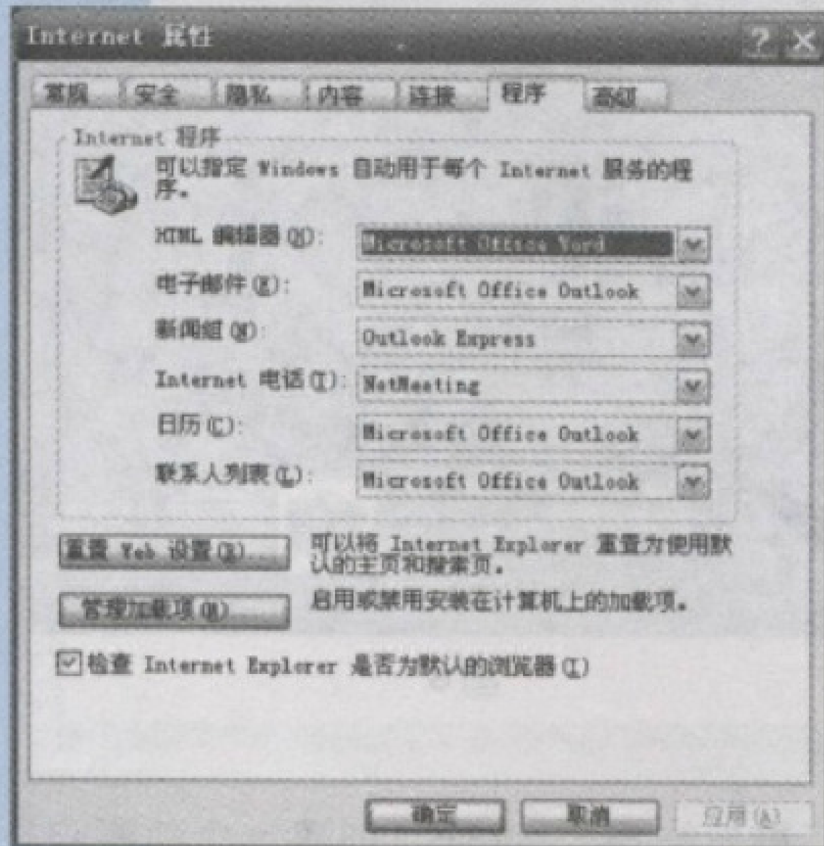


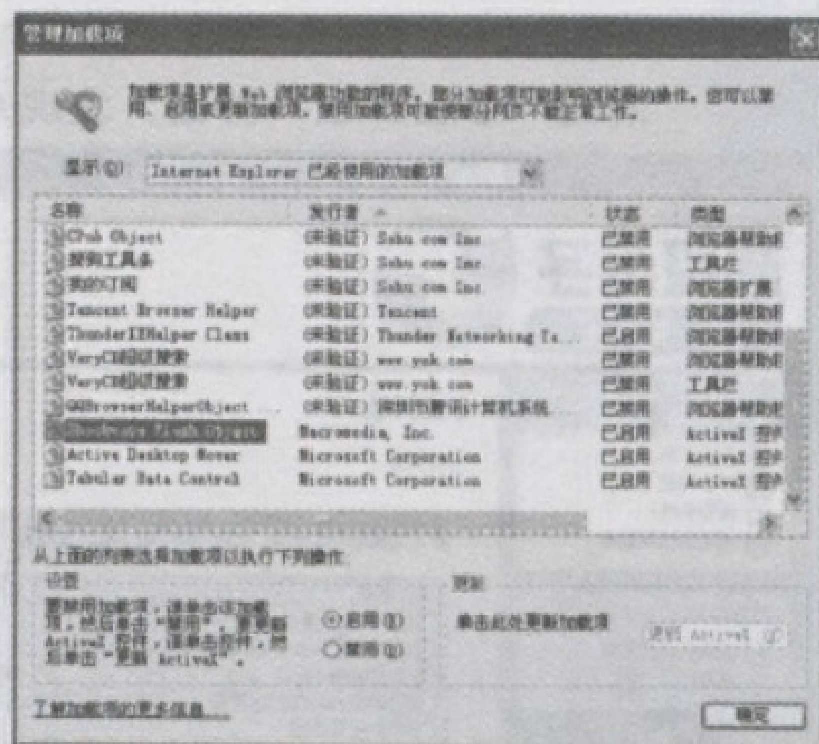
图2

如果桌面上有IE图标，在这个图标上击右键，选择“属性”，就可以打开“Internet选项”了。（注：如果桌面上没有IE图标，在桌面空白处单击右键，选择“属性”，打开“显示属性”对话框，切换到“桌面”选项卡，单击下面的“自定义桌面”，在打开的“桌面项目”的“常规”选项卡中勾选“Internet Explorer”，两次确定，IE图标就到桌面上了。）

还可使用“运行”对话框来直接打开“Internet选项”。在“开始”菜单中打开“运行”对话框，在里面输入“inetcpl.cpl”，回车，就能打开“Internet选项”。

如果你的电脑上安装了第三方的以IE为内核的浏览器，先打开这个浏览器，然后在它的“工具”或者“选项”菜单中也可以找到并打开“Internet选项”。

好了，现在不管通过哪一种方式打开了“管理加载项”对话框，你都会在“显示”框中看到“Internet Explorer已经使用的加载项”（如图3）。如果是在浏览网页时打开“管理加载项”，还会看到“Internet Explorer中当前加载的加载项”。


图3

2.禁用不需要的加载项

打开了他们的“Internet Explorer已经使用的加载项”之后，笔者大吃一惊。好家伙，真是人丁兴旺，加载项居然有好几十个，有些连我这只老鸟也没见过。这些加载项除了几个必须的之外，全都是在浏览网页时安装的，它们多数属于所谓的流氓软件或恶意软件，目的不外乎在IE中争夺地盘罢了。但就其目的而言，一个软件再流氓也不至于能让IE打不开或者崩溃，不然它何以弹出广告、引诱人点击一些东西？看来主要问题出在它们之间的冲突上，大家都把IE看成是一块宝地，都不想让别人占了先，更不会体谅别人并与之和睦相处，发生冲突是自然而然的事情。其结果是造成IE无法启动，谁也没捞到好处，还连累了资源管理器。

那么现在该怎么办？当然是禁用那些我们并不需要的加

载项。首先要对它们进行辨别区分，这有些困难，不过可以用排除法，先确定哪些是要保留的，然后把其它的一律禁用。把加载项按"发行者"排序，可以保留以下加载项：

①发行者为"Microsoft Corporation"的，这是微软自家的东西，一般不会有问题。②发行者为"Macromedia, Inc."的，这是内嵌在IE中的Flash播放器，不可禁用。③其他你确知有用而无害的加载项，如发行者为"Google Inc."的，这是Google工具栏；如果你要在IE中使用网易相册上传工具，那么名为"photo_uploader Control"的也要保留。

其他的加载项都可以禁用了，方法是——选中它们，然后单击"设置"中的"禁用"单选框，这时会出现一个提示框，确定即可。禁用完成后，双击IE图标，它就可以启动了，再试试"我的电脑""我的文档"等，也可以打开了。但这只是治标而没有治本，加载项被禁用了，它们却仍然呆在电脑里，说不定什么时候就死灰复燃了，还需要把它们"请"出去，最好让它们从此不得到允许就永远别想进来。

二、再治本——远离不需要的加载项

1.清理各种插件

IE可以用了，当然可以上网下载东西了，好吧，下载一个"超级兔子魔法设置"的最新版（现在是7.58个人版，地址：http://www.onlinedown.net/soft/2636.htm），安装并执行它。在其主界面中单击"超级兔子清理王"，启动到"专业卸载"界面，发现系统中已安装的

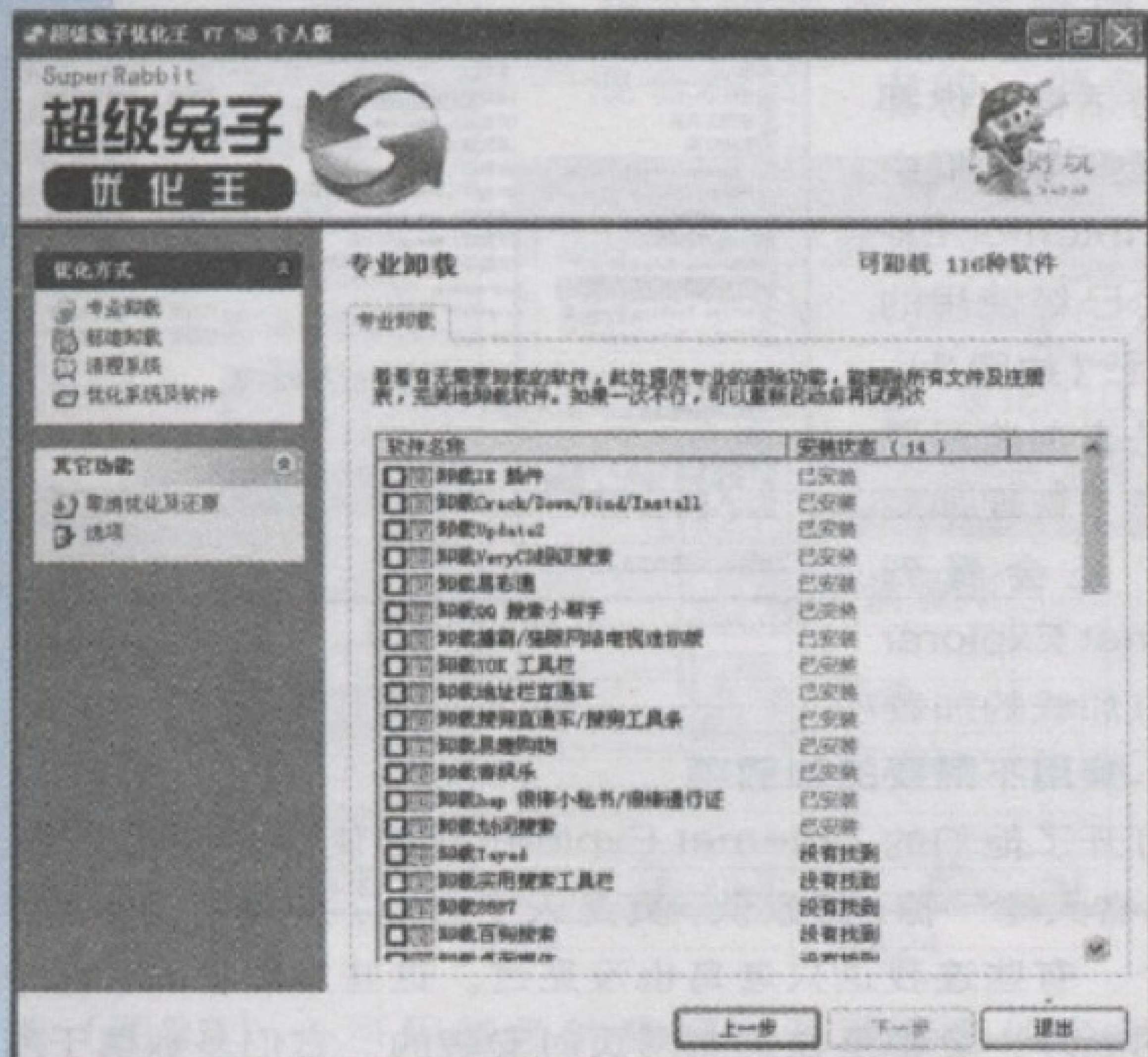


图4

可被称为流氓软件的东西有十几种（**如图4**），它们多是要通过IE起作用的。再选中"卸载IE插件"复选框，单击"下一步"，发现已安装的IE插件又有十来种（**如图5**）。回到"上一步"，选中需要卸载的软件（可以多选），单击"下一步"即可完成卸载。IE插件可单独选中卸载，方法同上。卸载全部完成后，需要重新启动一下电脑，才能把残余的东西清理干净。

2.进行插件免疫

原先安装的IE插件虽然已经清理掉了，但不能保证以后不再有新的插件被孩子安装进来，这需要请出瑞星的"卡卡上网安全助手"来对IE插件进行免疫。



图5

下载并安装后

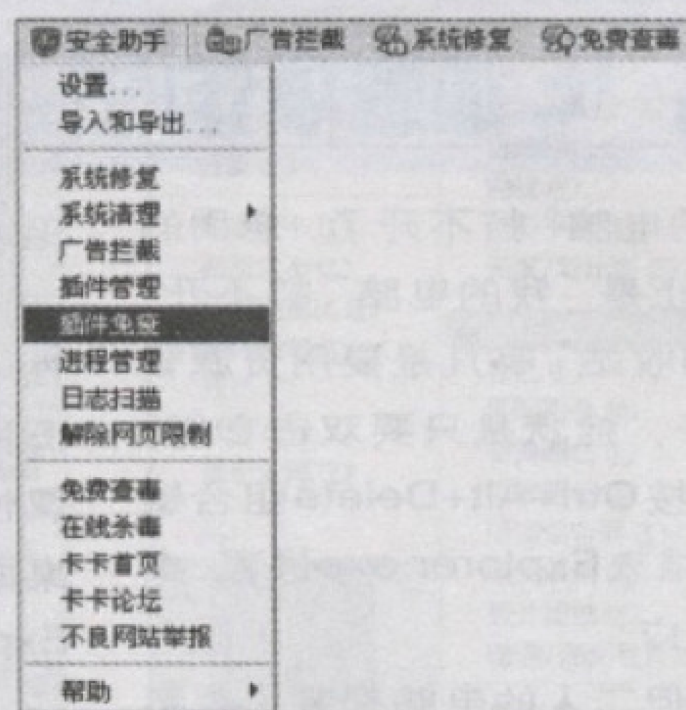


图6

（下载地址：http://tool.ikaka.com/），打开IE，工具栏上就会出现"卡卡"的工具条，单击"安全助手"按钮，在弹出的菜单中选择"插件免疫"（**如图6**），打开"插件免疫"对话框（**如图7**）。根据注释可知，插件免疫的作用是阻止IE在浏览网页时自动下载安装各种插件。

它把插件分为"常见插件""聊天""生活""游戏""银行""国外""必备"7种，对于需要免疫的插件，选中它之后，点"免疫"就可以了。"常见插件""聊天""游戏"插件可全选并进行免疫，"生活"中可保留几种相册的照片上传工具，"银行"中的不管它，"国外"的可保留Google、MSN的Toolbar（工具栏），"必备"的则不能进行免疫。免疫完成后，重启IE就能生效。

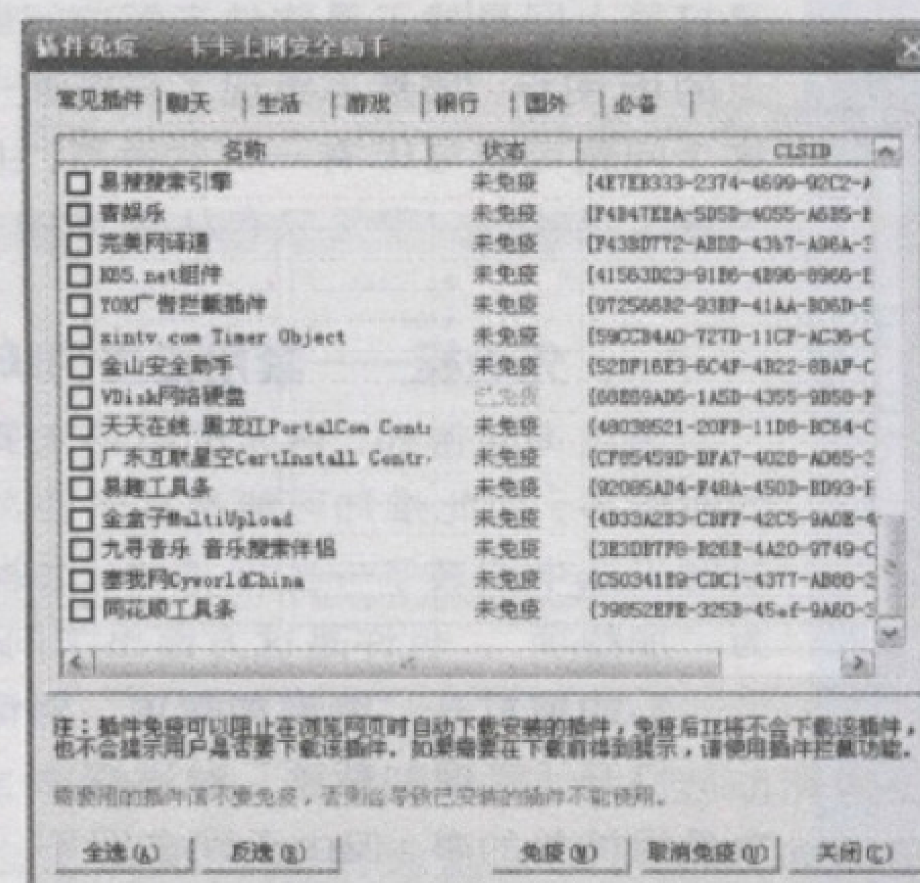


图7

3.使用受限帐户

新的IE插件层出不穷，就算"卡卡"能及时更新，但对新插件进行免疫还得我们手工操作，这对菜鸟来说仍是不易，所以最好能有一个一劳永逸的办法。而最有效的办法就是让孩子（或对电脑了解甚少的菜鸟）使用Windows的受限帐户来登录系统。

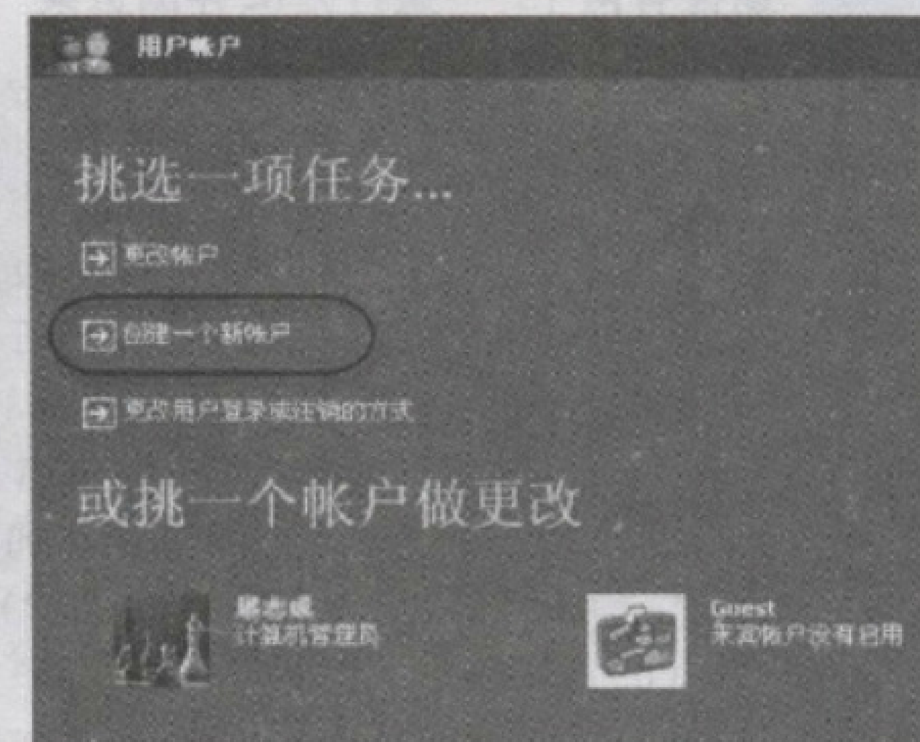


图8

从"控制面板"中打开"用户帐户"，选择"创建一个新帐户"（**如图8**），填入一个帐户名称，单击"下一步"，在"帐户类型"中

选择“受限”（**如图9**），单击“创建帐户”，一个受限帐户创建完成。

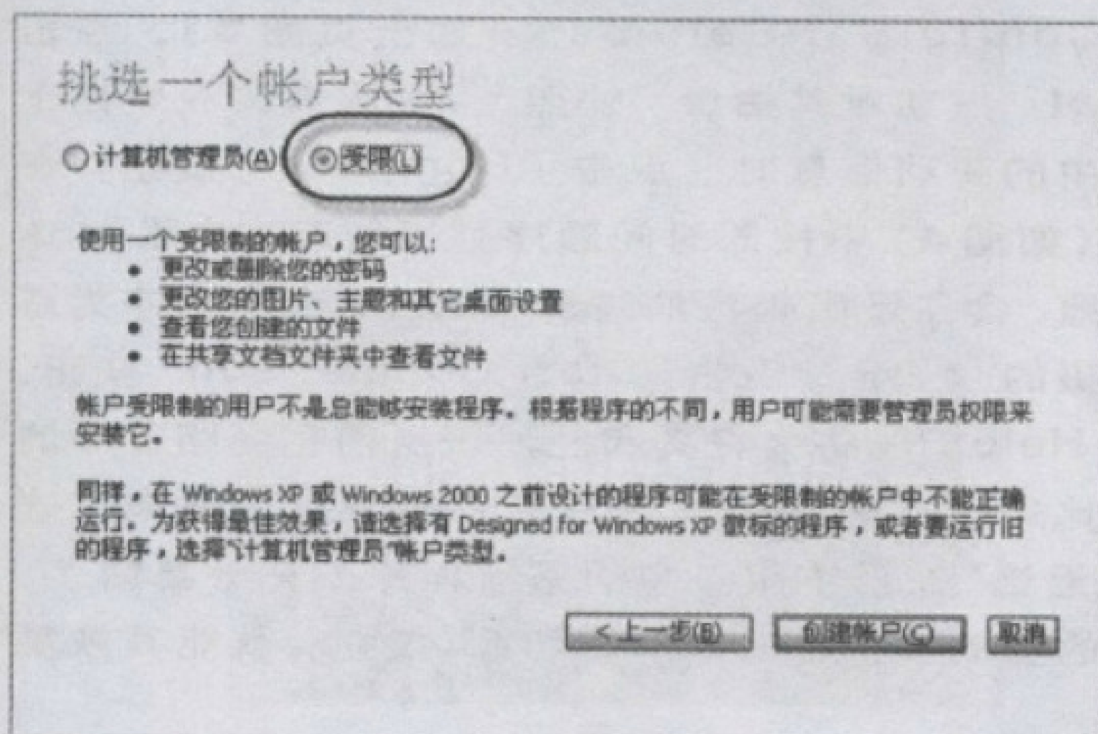


图9

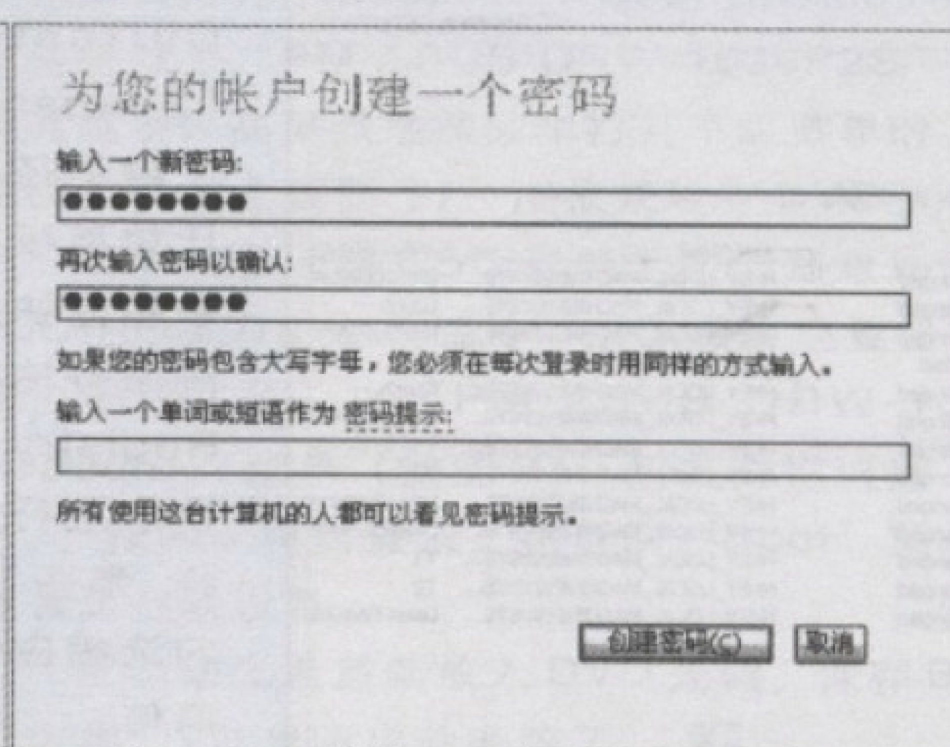


图10

回到“用户帐户”窗口，单击作为计算机管理员的帐户，再单击“创建密码”，两次输入密码（**如图10**），单击“创建密码”，这样就给管理员帐户加了密。

重启电脑，出现选择帐户界面，从此以后孩子只能以受限帐户登录系统，由于没有在系统安装软件的权限，所以各种IE插件也没法被安装。如果孩子确实有需要使用的软件或插件，大人可登录管理员帐户给他安装好，然后让他在自己的受限帐户中使用。同时，就算是这个受限帐户受损了，对系统和管理员帐户也不会造成什么损失，在管理员帐户中删除这个帐户后再建一个受限帐户又可以给孩子玩了。

监控系统服务的“三剑客”

■河南 花的神明

现在许多病毒、木马、黑客程序都喜欢通过新建、修改、替换系统服务的方法潜入系统，达到加强自身隐蔽性、在Windows启动前加载以逃避用户查杀的目的。因此对系统服务进行全面监控，就能及时发现可疑程序的行踪，从而将这些潜伏在系统服务中的“不速之客”驱逐出去。

一、系统服务的专职“监视员”

WinServices（下载地址：http://www.skycn.com/soft/26270.html）可监控和恢复系统服务的变化。包括添加删除服务、服务状态的变化、服务设置的修改等变动类型。在WinServices中点击菜单“文件”→“保存快照”，可创建当前服务的快照，以后希望查看服务的变化时，点击菜单“文件”→“恢复服务”，就能将当前各项服务的状态与选定的快照进行比较，在警告窗口（**如图1**）中列出服务的详细变动情况。这样，潜伏在服务中的可疑程序就彻底“暴露”了。选中需要恢复的项目，点击左下角的“恢复服务”按钮可恢复该服务。如果希望将发生变化的服务全部恢复回去，点击“全部恢复”按钮即可。这样就能将“害群之马”逐出系统，保持了系统服务的“纯洁性”。此外，WebServices能够监控服务的运行情况，当发现任意服务的状态被更改时，会弹出警告窗口（**如图2**）提示用户注意；还能将服务的所有更改内容记录到日志文件中。

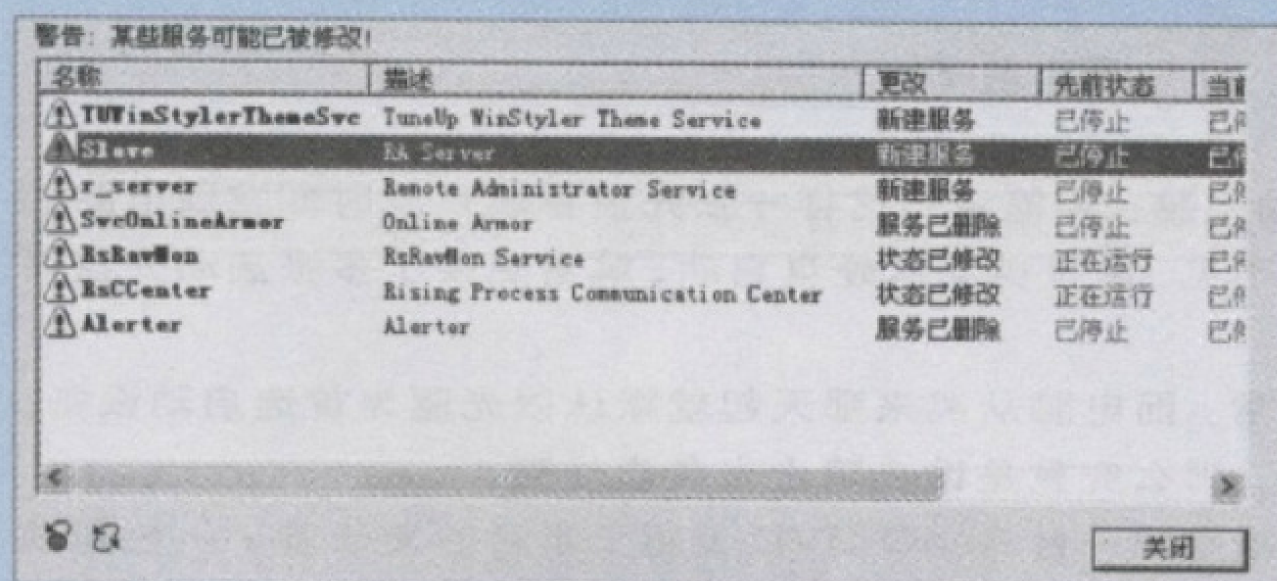


图1

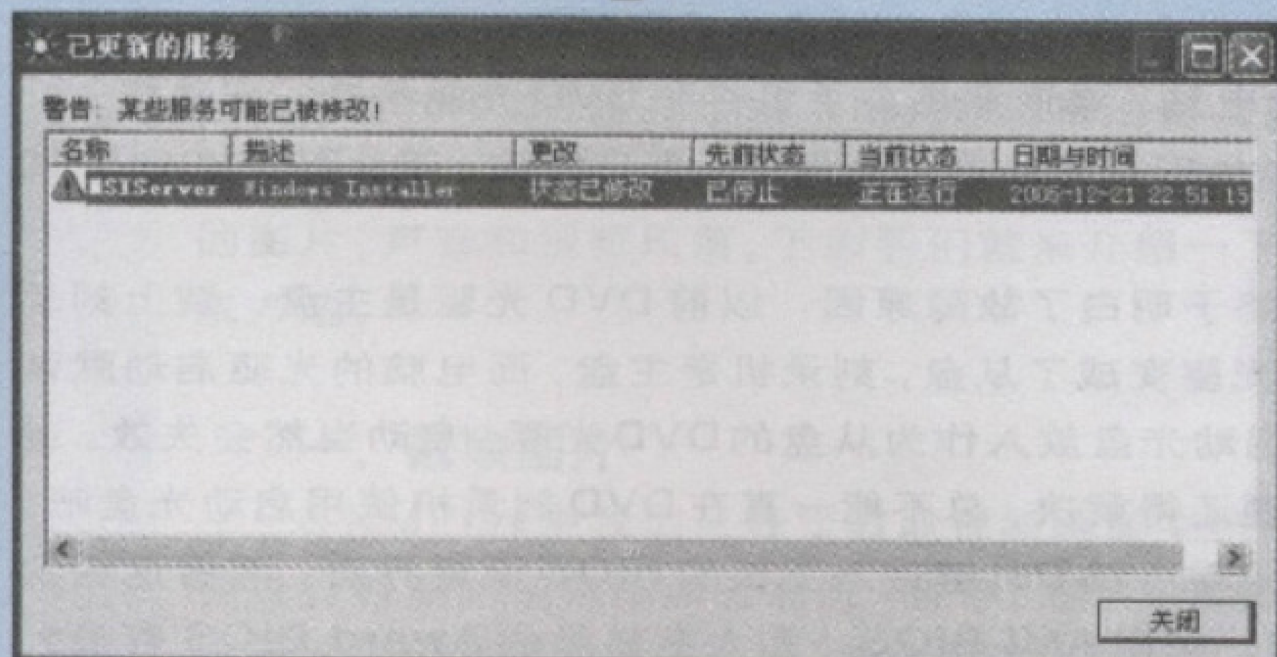


图2

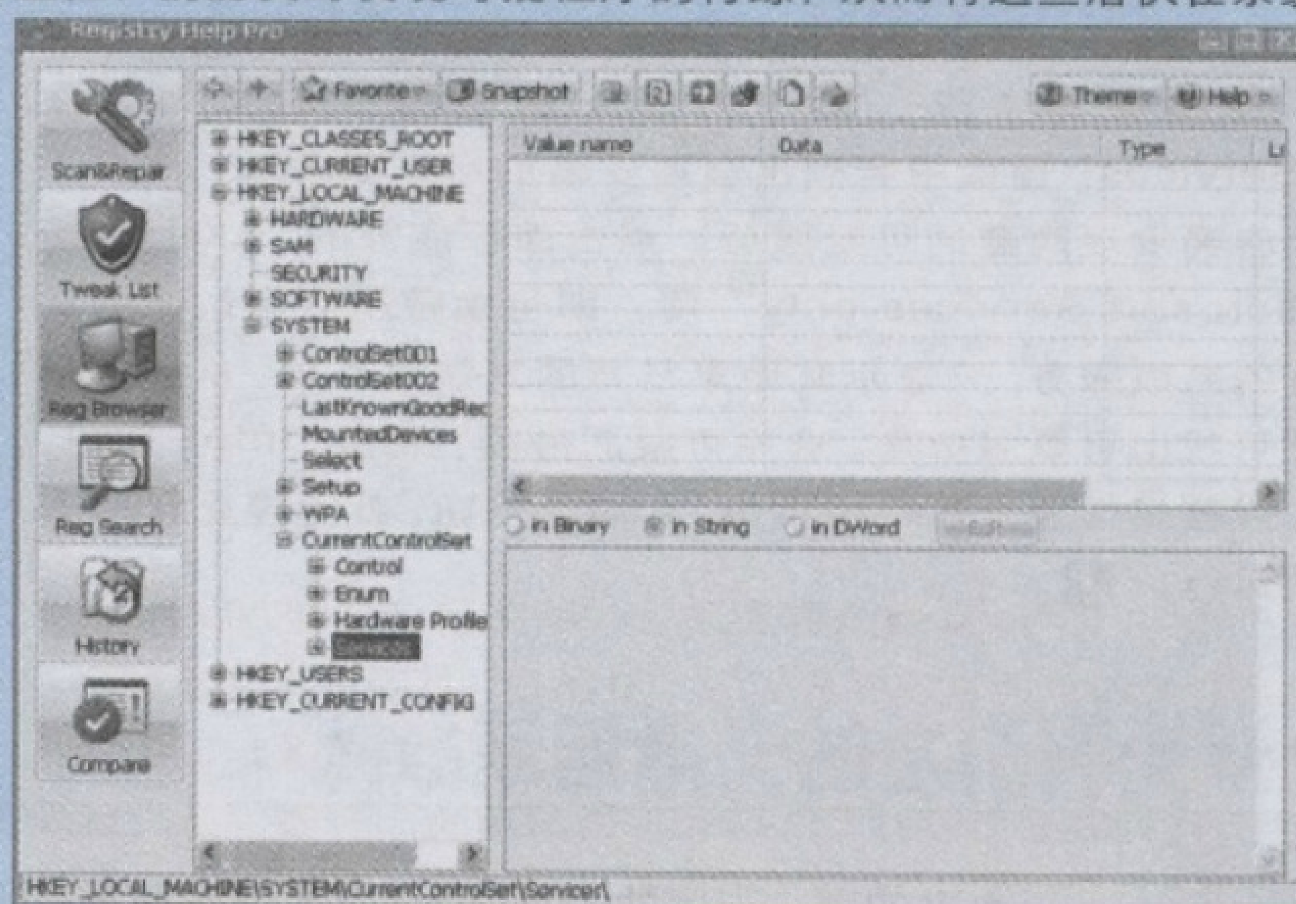
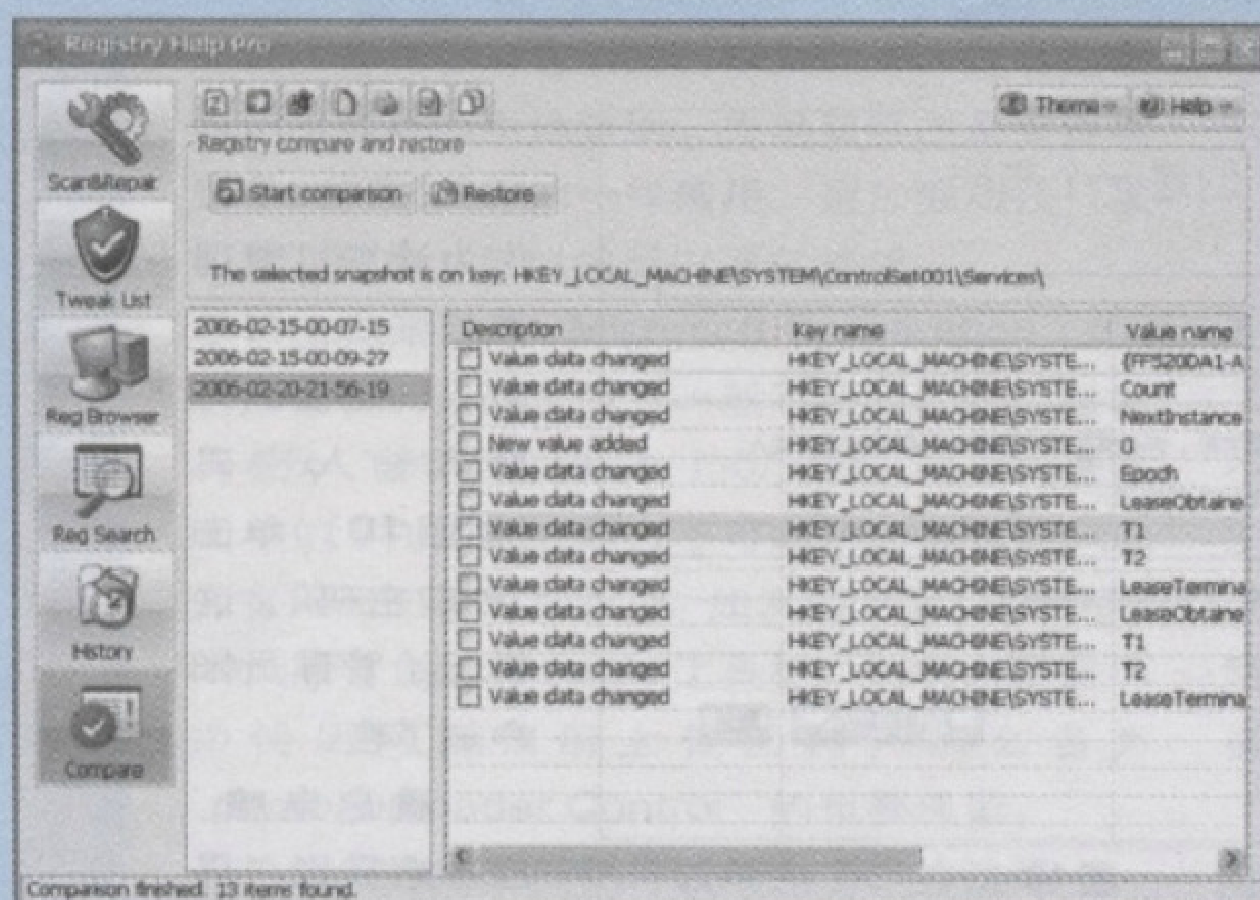


图3

二、为系统服务拍张“快照”

Registry Help Pro（下载地址：http://snet.tucows.com/files3/reghelppro.exe）是一款注册表实用工具，能够对注册表进行修复、编辑、搜索、比较等操作，还能为注册表任意分支（包括整个注册表）拍摄“快照”，因为系统服务信息实际上是保存在注册表中，利用Registry Help Pro的注册表拍照功能，可以对系统服务进行监控。打开它的注册表浏览面板，展开系


图4

统服务所在路径HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services（**如上页图3**）。点击“Snapshot”按钮对其拍摄“快照”。以后需要观察指定主键路径中的变动信息时，点击“Compare”按钮，在比较面板（**如图4**）中按照时间顺序列出所有“快照”，选中相应快照，会显示出相应的注册表路径。选中刚才为系统服务拍摄的“快照”，点击“Start Comparison”按钮，Registry Help Pro将会将其和注册表当前相同路径中的信息进行比较，并将发生改变的项目逐一显示出来，这样，那些“混迹”在系统服务中的恶意程序就充分暴露了。勾选相应的变动项，点击“Restore”按钮，就能其恢复原值。

三、为系统服务装一道“防火墙”

WinPatrol（下载地址：http://www.winpatrol.com/wpsetup.exe）是一款出色的网络安全工具，能及时发现和防范各种恶意程序对系统的攻击，提供了对系统服务的强大的保护功能。恶意程序不管是试图建立新的服务项，还是想采取偷梁换柱的方法替换原有的合法服务项，都逃不出WinPatrol的“火眼金睛”。在其主窗口的“Services”面板中点击“Monitor”按钮，设置监控的时间间隔。WinPatrol会随时检测系统服务项的变化情况，当任何程序试图新建或修改系统服务时，WinPatrol会立即弹出询问窗口（**如图5**），在其中清晰地显示出程序的细节信息。如果判断其为恶意程序，点击“No”按钮就可阻止该程序注册或者修改系统服务。如果是正常的程序，点击“Yes”按钮则接受对系统服务的修改。对于已经安装的服务项，因为在“Services”面板中会列出当前安装的所有服务项，用户不太容易发现隐藏的可疑服务。点击面板底部的“List non-Microsoft Services only”项，即可隐藏所有经过微软认证的系统服务，只显示其他第三方的系统服务项，从中很快就可找出可疑服务来。选中可疑服务项，点击“Info”按钮，在服务属性显示窗口中点击“Stop”按钮，就能停止该服务的运行。

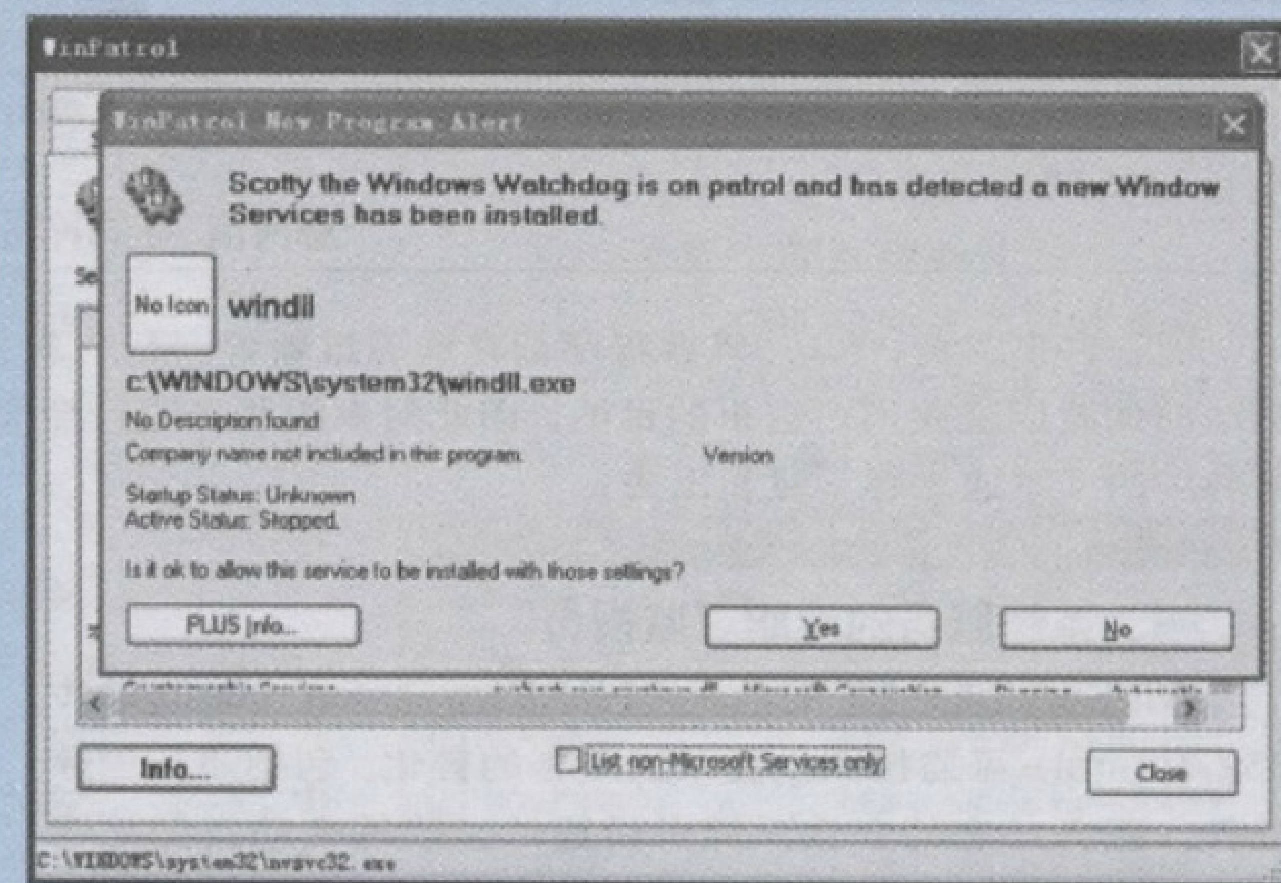


图5

双光驱引发的光盘启动故障

■山东 ZT

试办公备

大家知道，正版的Windows安装光盘可直接启动电脑，但笔者用这样一张光盘重装系统时却发现电脑的光盘启动功能竟失效了，电脑对光驱里的启动盘视而不见，总是自动从硬盘启动。笔者更换了多张启动光盘并重启了多次，每次都直接进硬盘上的XP系统。

这些启动光盘都曾在这台电脑上使用过，完全正常，而电脑从买来那天起就默认以光驱为首选启动设备，笔者从未更改。那么究竟是谁在阻止光盘启动呢？

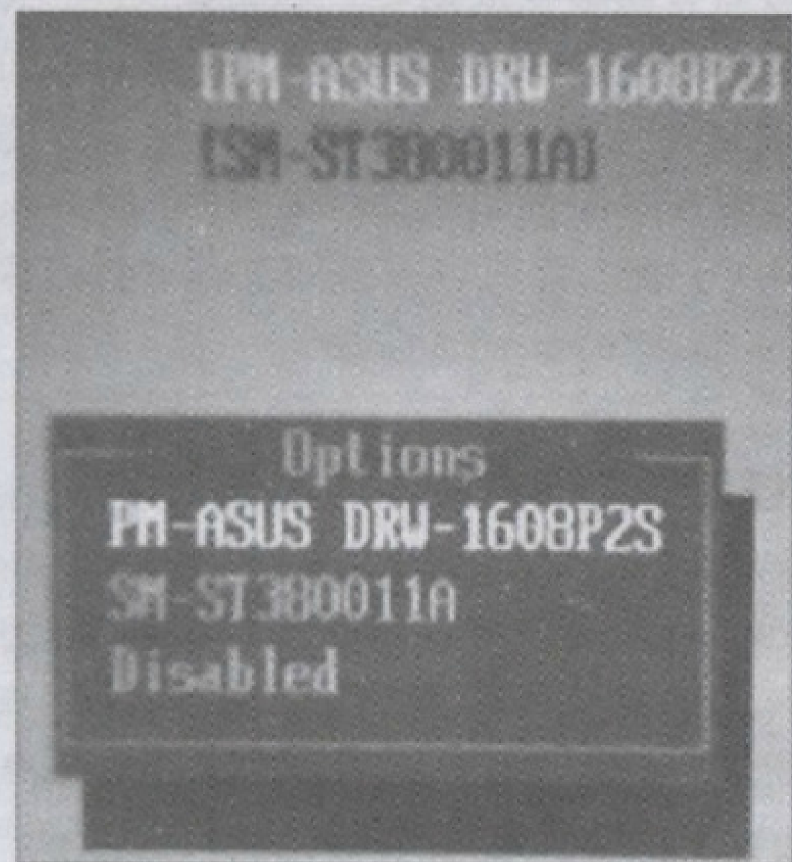


图1

笔者的电脑原配一台BenQ DVD光驱，半月前又添置了一台华硕的DVD刻录机，两台光驱共用一个IDE接口，其中刻录机是主盘，DVD光驱是从盘。笔者当然舍不得用刻录机读取普通光盘，所以一直试图用DVD光驱启动电脑，难道竟是刻录机在和DVD光驱争夺“启动权”？笔者把Windows安装光盘放入刻录机，重启电脑，哈，Windows安装画面出来了。

现在笔者终于明白了故障原因：以前DVD光驱是主盘，装上刻录机之后，DVD光驱变成了从盘，刻录机是主盘，而电脑的光驱启动默认只认主盘，把启动光盘放入作为从盘的DVD光驱，启动当然会失效。道理明白了，问题还得解决，总不能一直在DVD刻录机使用启动光盘吧。

再次重启电脑，按Del键进入主板的BIOS设置界面。笔者这块主板是华硕K8N，采用AMI BIOS，和大家熟悉的Award BIOS有很大不同。

图2

依次打开“Boot”→“Boot Device Priority”，笔者发现首选启动设备果然是“PM-ASUS DRW-1608P2S”（这是DVD刻录机的型号），但当笔者兴高采烈地按回车打开下级菜单时，却发现可选设备只有刻录机和硬盘（**如上页图1**），压根就没有DVD光驱的影子。

笔者失望地按ESC返回上层，却意外地发现“Boot”下方还有个“CD-ROM Drives”命令，进入后发现置在顶端的是刻录机，DVD光驱则位于第二位，在“PM-ASUS DRW-1608P2S”上按回车，打开“Options”菜单（**如图2**），用方向键选择“PS-BENQ DVD-ROM 16×”，按回车将其置顶。再返回“Boot”菜单一看，DVD光驱已自动变成首选启动设备。

把启动光盘重新放入DVD光驱，保存BIOS设置并重启电脑，终于可以用DVD光驱启动电脑了。

Hide IP Platinum：让你的网上行无踪

■北京 npc

上网时我们往往在不知不觉间就暴露了自己的行踪，很容易成为黑客的攻击目标，如果能隐藏自己的IP地址，那就安全多了。使用代理是简单易行且安全有效的好方法，同时还有其它一些好处，如校园网用户连接外部互联网等。但寻找代理是件很麻烦的事，找到连接速度快的很难，就算好不容易找到了，也会很快失效。还是使用Hide IP吧，这样你就再也不用为找代理和使用代理发愁了。

Hide IP Platinum可自动查找代理服务器并设置使用，不需要你关心任何东西。其主要用途有：保护个人隐私，免受垃圾信息骚扰；隐藏IP地址和操作系统信息，免受黑客攻击；频繁更换代理服务器地址，更好保护你的隐私；访问原来不能访问的国内外网站等。

图1

图2

Hide IP使用非常简单，将下载压缩包解压后直接运行，就会在任务栏上出现一个小地球（**如图1**），它会不停地转，表明此时正在寻找验证代理中，不一会儿就找到可用的代理了。此时你的整个网络都会使用这个代理，你可在IE或Maxthon里感觉到，如果不相信，可访问能够显示访问者IP和地理位置的BBS看看。

想了解目前自己正使用的代理是哪个国家的吗？右击小地球，在弹出菜单中选择“我的IP”就可看到您当前用的是什么地方的代理了（**如图2**），可以看到，笔者的IP已经改变了。如果不满意，还可选择“更换代理”，Hide IP会继续寻找新的代理，反复操作直到找到你满意的为止。

Hide IP Platinum，可在Win2003/XP/2000/NT/9X中运行，下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/41340.htm。

奇门遁甲

探秘KMPlay的截取功能

■四川 孟川

KMPlay（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/38003.htm）是一个很不错的媒体播放器，几乎可播放系统中所有的影音文件，截取功能也很强大，可截取视频中的图片、声音和视频段落。下面我们就来介绍一下具体的截取方法。

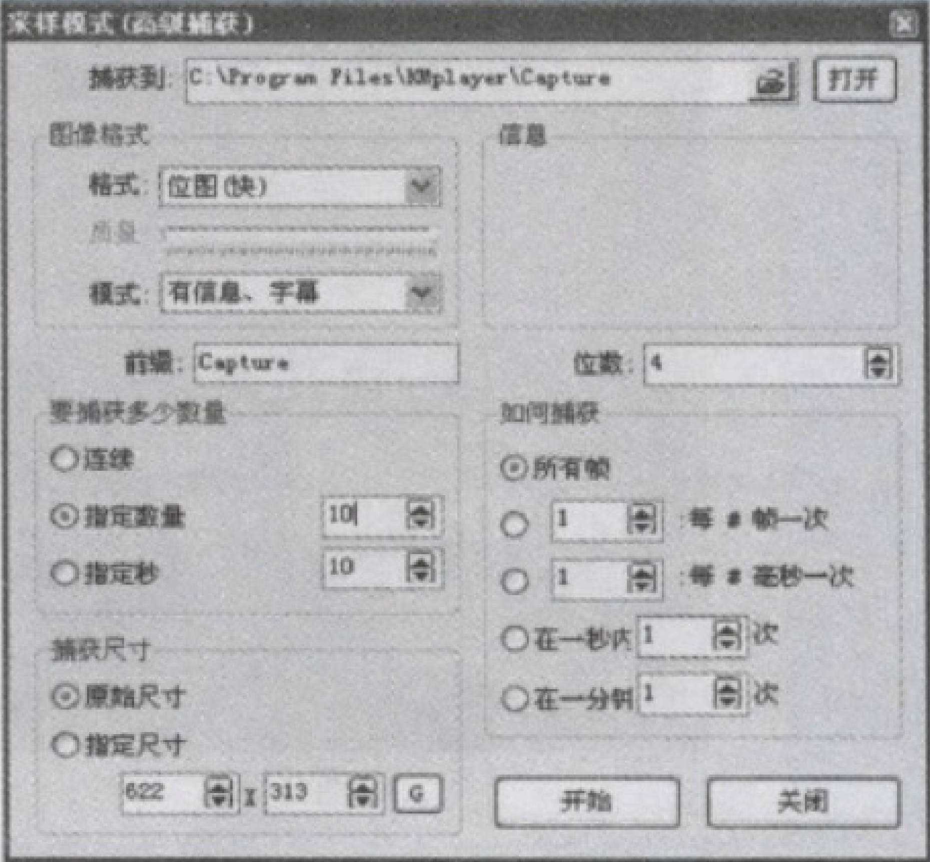
一、截取图片

在KMPlay中我们可轻松截取视频画面中的图片。在需要进行截图的视频画面上点击“暂停”键，然后在画面上点击鼠标右键选择“捕获”→“捕获画面（原始尺寸）为”，会弹出一个保存图片的窗口，选择保存的目录和文件名就可以

图1

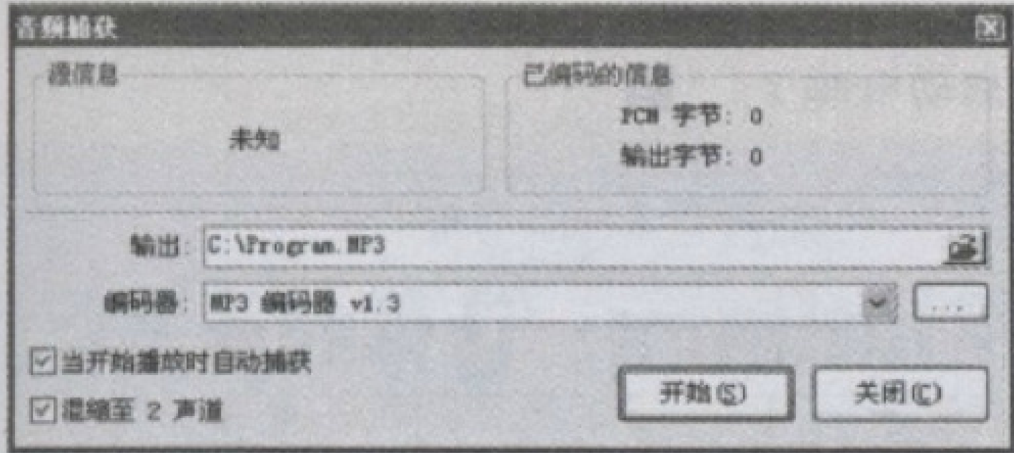
了。当然我们还可根据自己的情况来选择其他截图方案，如复制到剪贴板上、设置为壁纸等（**如上页图1**）。

除此之外，我们还可进行更高级的截图，只要选择右键菜单"捕获"→"高级捕获"就可以了。在"高级捕获"窗口中可设置要捕获的图片数量、如何捕获、捕获尺寸等高级参数，设置好后点击"开始"按钮就会自动进行截图（**如图2**）。


图2

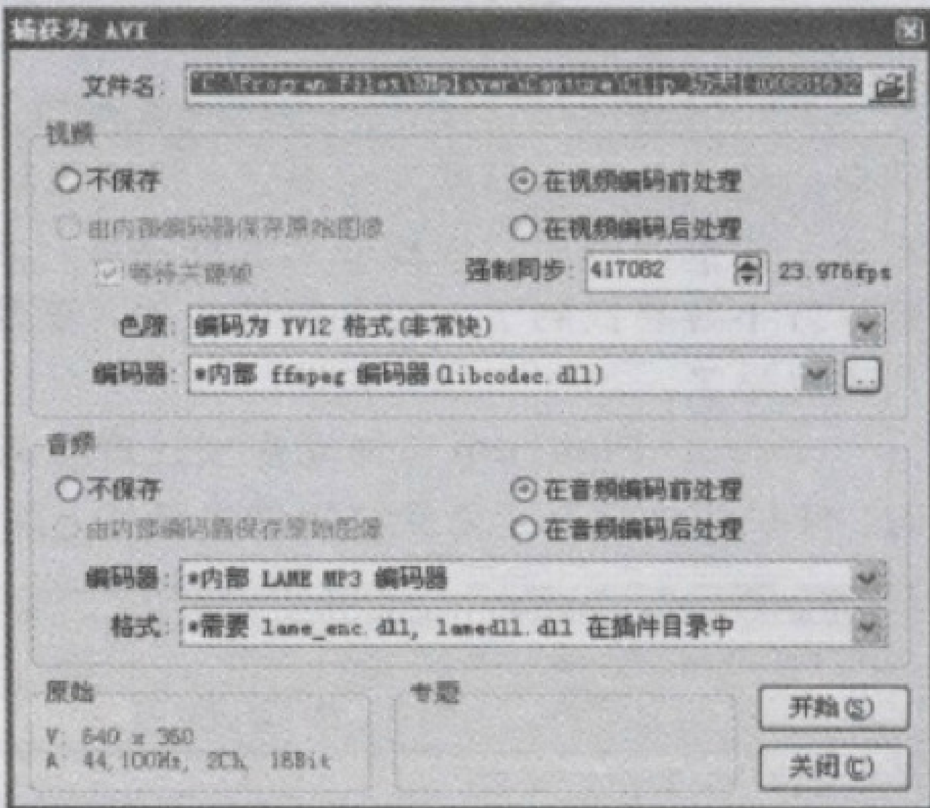
二、截取声音

软件还可把视频中的声音文件截取出来保存为MP3格式。首先在要截取声音的地方暂停视频，接着在画面上点击鼠标右键选择菜单"捕获"→"捕获音频"，在弹出的"音频捕获"窗口中设置输出目录和文件名，再把下面的"当开始播放时自动捕获"选中，点击"开始"按钮，然后我们接着播放视频文件，软件会自动把视频中的声音保存为MP3文件（**如图3**）。


图3

三、截取视频

我们还可在KMPlay中截取一段视频。首先在要截取视频的地方暂停，接着在视频画面上点击右键，选择菜单"工具"→"捕获为AVI"，就会弹出一个"捕获为AVI"的窗口，设置里面的视、音频编码器和格式，选好后点击"开始"按钮，再继续播放视频文件，软件会自动把正在播放的视频保存为AVI格式，如果要停止截取视频，只要点击"捕获为AVI"窗口上的"停止"按钮就可以了（**如图4**）。


图4

轻松提取屏幕上的任何文字

■四川 小小

你是不是一直为不能抓取屏幕上的文字而烦恼？是不是为网页上的文字被禁止拷贝不能复制而束手无策？可能你也安装了一些文字提取软件，可是它们功能不够强大，而且占用系统资源太多……现在好了，我为你推荐一款小巧的全能软件，它就是Aqua.Deskperience（下载地址：http://download.93398.com/0900/0840.rar）。这是一款桌面屏幕应用程序，可提取屏幕上任何程序、任何地方的文本型文字，即使是被禁止拷贝的文本也能方便提取。可将提取的文本存为文本文件或图片，也可直接抓取图片，还能用它进行网上搜索和各种语言间的翻译，还可以……

该软件启动后它的图标会出现在任务栏的系统托盘中，利用右键单击调出它的主菜单进行一些设置（**如图1**）。单击"设置"命令，出现Aqua设置对话框（**如图2**），在"常规"标签下可自定义捕获快捷键等设置，在"搜索栏"标签下可进行搜索栏的可见性状态的设置。搜索栏默认是自动隐藏的，若让搜索栏可见，就会在桌面上出现小巧且实用的Aqua.Deskperience窗口，可在其中方便地输入要搜索的内容，单击它右边的图标就可调用google来搜索网上资源了。还可利用"自定义菜单"为Aqua.Deskperience添加自定义命令：通过"捕获助手"调出对话框，利用向导来完成捕获"文本"和"图形"工作。下面就进入实战，感受一下Aqua.Deskperience的神奇。

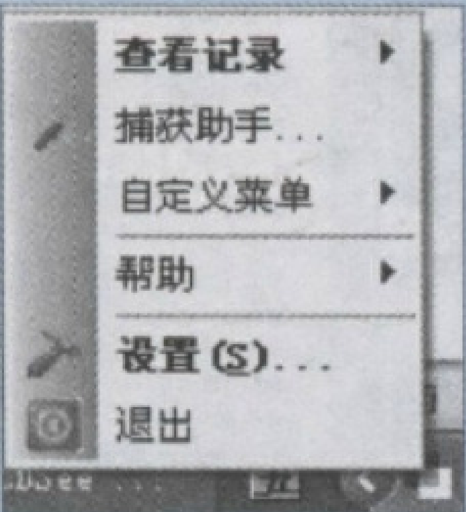
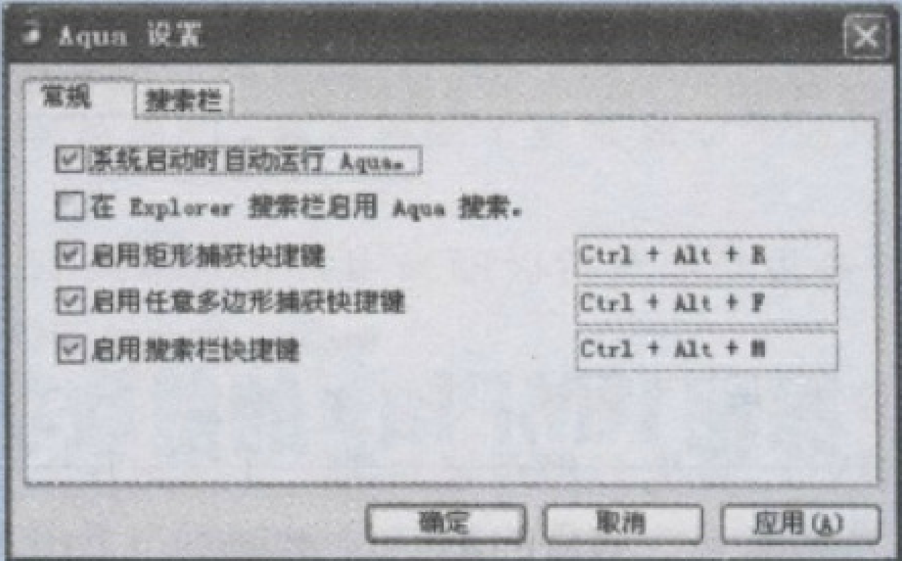


图1


图2

一、无处不能的文本提取功能

我们平时总会遇到不能复制的文字，如标题栏、菜单栏、对话框、提示框、受限文档和网页等位置上的文字。现在好了，不论它在哪儿，Aqua.Deskperience都能轻松搞定。

方法很简单，同时按下Ctrl和Shift这两个组合键，这时鼠标指针会变成十字型，再用鼠标左键框选你要提取文字的区域后，同时松开鼠标左键和

Ctrl、Shift这两个组合键后会出现**如图3**的菜单，单击菜单最上面的“单击复制”就可把你选定的内容以文字形式复制到剪贴板上，用文本编辑软件把它粘贴好就行了。同时这个菜单中还为我们提供了所提取文字的预览样本，使我们所见即所得。

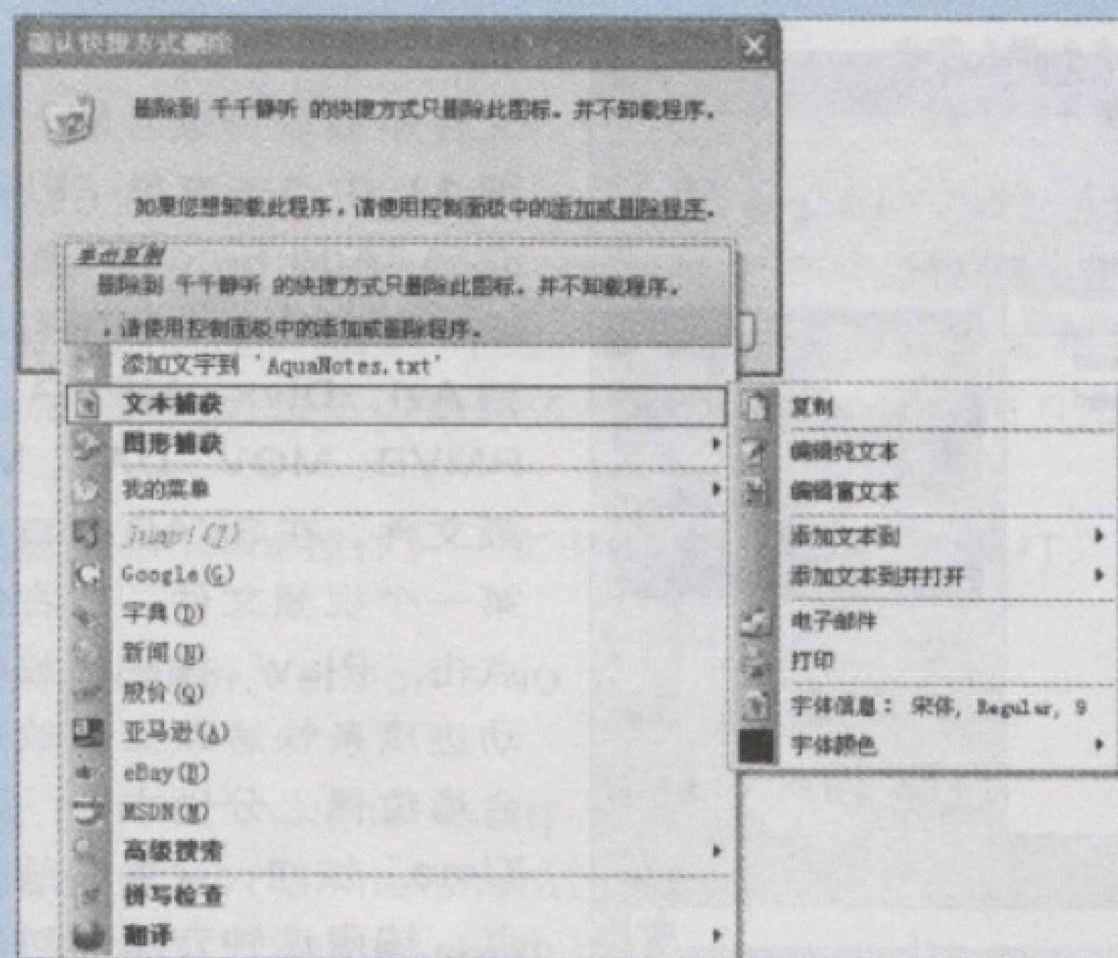


图3

提取文字保存形式多样，方法和前面的相同，这次我们用另一种保存方式。在出现的**如图3**的菜单中，选择“添加文字到AquaNeotes.txt”，就会把提取的文字存到“我的文档”的AquaNeotes文本文件中；我们单击“文本捕获”菜单，出现的子菜单中提供了许多实用的命令，选择“复制”可将选定的内容以文字形式复制到剪贴板上，选择“编辑纯文本”可打开记事本程序，所提取的文字会显示在其中，可进行纯文本编辑；选择“编辑副文本”可打开Word程序进行编辑，其中包括一些特殊字符。它们的区别在于前者只提取纯文本，后者提取的内容较丰富，如所选区域有特殊字符都会被提取出来，并显示在Word中供我们编辑。

小提示：该软件还有能一次性提取窗口全部文本的功能，方法是将鼠标定位到窗口中没有文本的区域里，按住Ctrl键，再单击鼠标右键即可。利用菜单中的“电子邮件”命令，可直接调用相应的邮件管理软件把提取的文字以电子邮件的形式发送给好友；选择“打印”命令可输出到打印机。利用这个功能还能提取文件列表，操作和提取文字方法一样。

二、屏幕处处皆图片功能

我们平时抓取图片用键盘上的Print Screen键或ALT键+Print Screen键，很不灵活，有了Aqua.Deskperience就方便多了。它可抓取屏幕任何位置矩形或其他形状的图片，支持手绘选择区域，还能抓取屏幕上任意像素的颜色代码。具体方法和提取文本一样，只是在出现菜单后，选择“图形捕获”来完成。在子菜单中把鼠标依次移到“预览”“显示（Esc键隐藏）”上时会出现所抓图片的预览图，如果满意，可选择“复制”，再粘贴到相应程序使用；也可选择“外部查看器”来调用图片处理软件进行进一步的编辑和保存；还可选择“编辑”在画图程序显示并进行简单的处理，除此之外还有其它的菜单项可供我们选择使用。

小提示：抓取任意形状的图片功能，可利用Aqua.Deskperience的快捷键Ctrl+Alt+F来完成。

三、方便轻松的上网搜索功能

平时我们上网搜索都要打开相应的搜索引擎，再输入关键词来进行，现在不用这么麻烦了。只要提取文字，出现图3菜单后就可选择“Google(G)”命令，它会自动打开Google搜索引擎，以所提取的文字为关键词搜索出符合条件的网页来；还可选择“高级搜索”子菜单中的其它命令来进行分类搜索，方便吧！

四、好玩实用的各种语言间的翻译功能

我们有时要进行各种语言间的翻译，就要进入相应的网站来完成，现在有了Aqua.Deskperience就不用辛苦地去找网站了。只要在图3所示的菜单中选择“翻译”中的相应命令（**如图4**），就会自动连

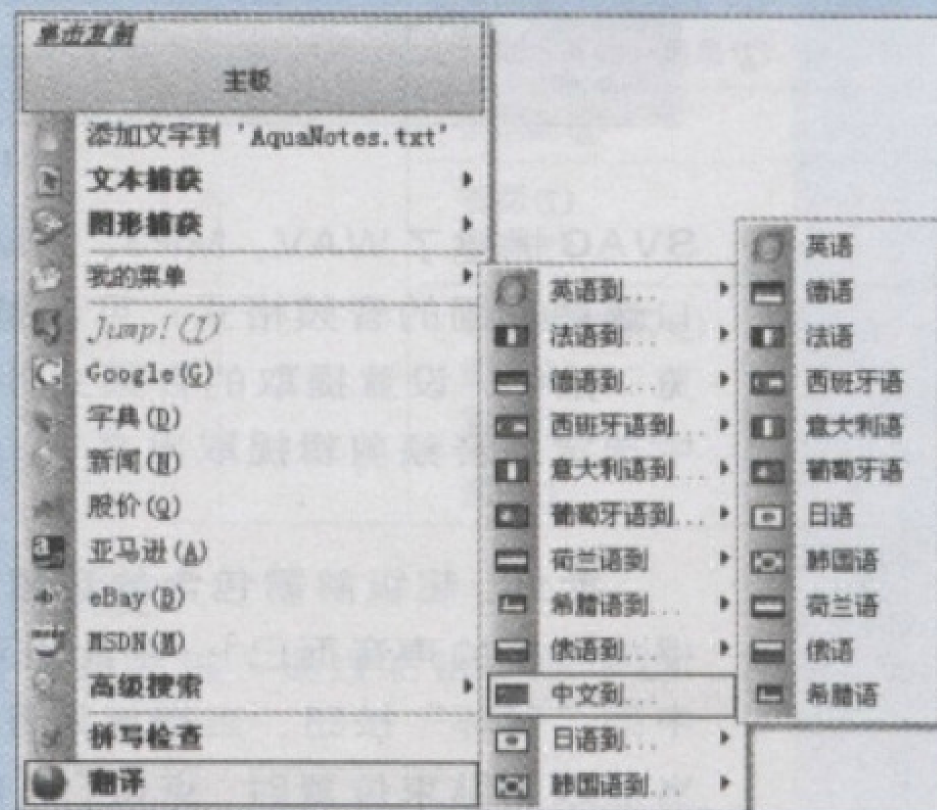


图4

接到http://worldlingo.com/wl/translate把待翻译的文字翻译成我们需要的语种，这个网站提供的语种很多，完全可以满足我们的日常需要。

五、强大的查看星号密码功能

有时我们会把各种密码自动保存下来，时间长了就会忘记它们是什么了，这时就要借助于一些星号密码查看工具来看它们的本来面目，现在用Aqua.Deskperience完全可以搞定。

以我在论坛的登录密码为例说明一下这个功能的使用。首先，我们要进行一些必要的设置，在“捕获助手”对话框中点选“隐藏在星号后面的密码”单选框，单击“下一步”按钮，还会出现这一功能的操作提示。其次，进入要提取密码的界面，按住Ctrl键并在星号密码行上单击鼠标右键，这时在弹出的菜单中就会显示出星号密码的本来面目了。

留下“完美”的声音——从视频中巧妙截取音频

■河南 花的神明

当我们在电脑上观赏视频节目时，总会被其中精彩的对白、动听的音乐所打动。如果能将视频中自己喜欢的音频剪辑截取下来，保存成MP3等流行的音频格式，然后放到MP3随身听中，就能随时随地聆听美妙的音乐了。工欲善其事，必先利其器。拿出完美的音频“抓取”工具，让视频中的声音“乖乖就范”。

利用Super Video to Audio Converter（以下简称SVAC，下载地址是：http://www.witcobber.com/down-

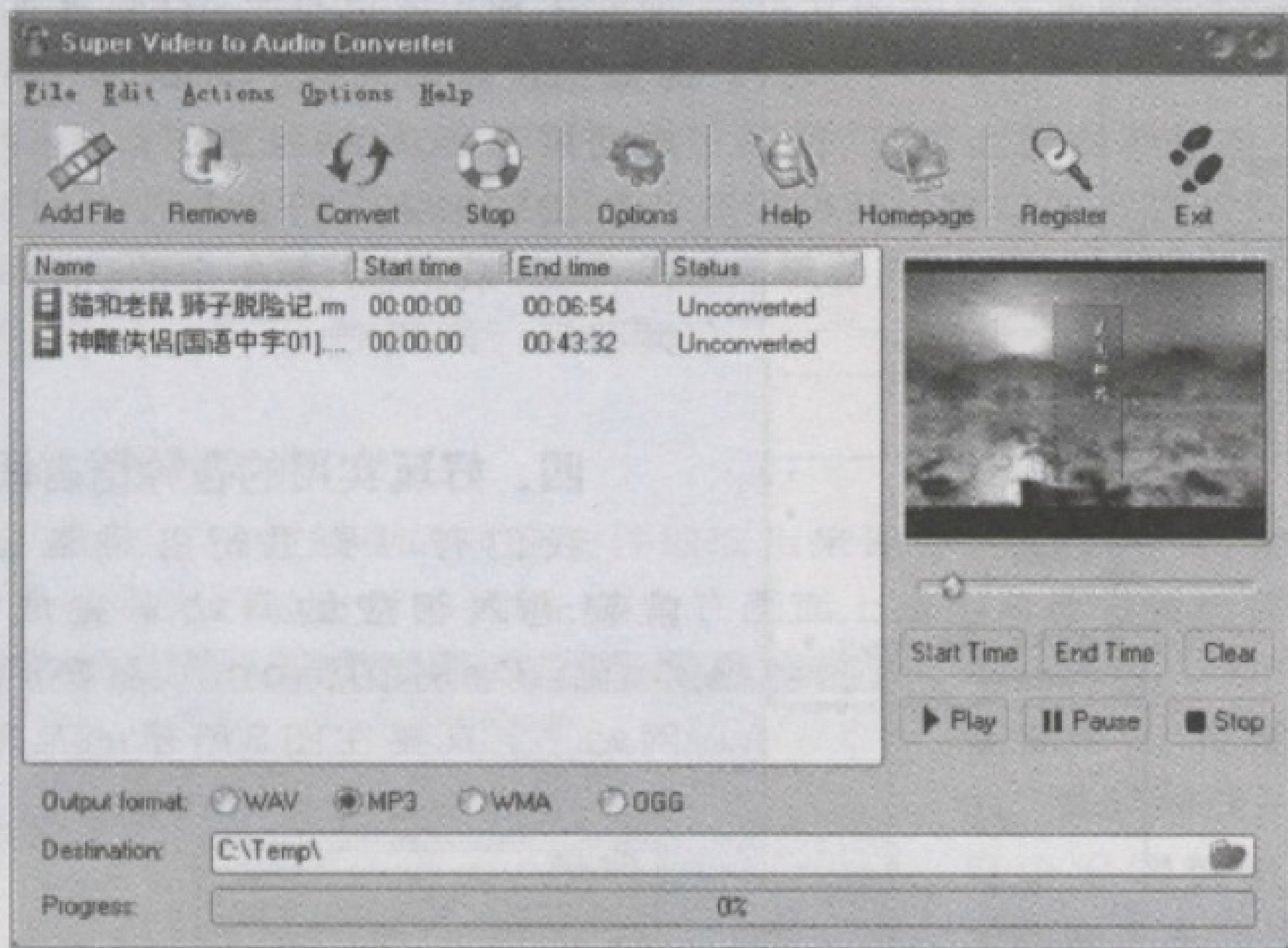


图1

load/video2mp3.exe）就可同时从多个视频文件中截取音频片断。在SVAC主窗口（**如图1**）中点击菜单“File”中的“Add File”或者“Add Folder”项，添加多个视频文件，或选定文件夹中的所有视频文件。SVAC支持Avi、Divx、MPEG、WMV、ASF、RM/RMVB、MOV、DAT、VOB等常见类型的视频文件。在SVAC窗口中的文件列表中选中第一个视频文件，在右侧的视频预览面板中点击“Play”按钮播放选定的视频，也可拖动进度条快速改变播放进度，在视频播放的合适位置上分别点击“Set Time”和“End Time”按钮，设置音频抓取的起始点和结束点。按照这种方法可对列表中的所有视频文件逐一设置音频截取的时间范围。在“Output Format”中选择音频输出的类型，SVAC提供了WAV、MP3、WMA、OGG等类型的音频格式。点击工具栏上的“Options”按钮，在设置窗口选中不同的音频格式，可调整对应的采样率、声道、比特率等属性参数。在“Destination”中点击“浏览”按钮，设置提取的音频文件的保存路径。最后点击工具栏上的“Convert”按钮，就能将所有视频文件中选定的音频剪辑提取出来了。

此外，超级解霸包含的音频解霸不仅可播放各种音频文件，还能够播放各种流行的视频文件（当然只是播放其中的声音而已），据此也可实现音频的截取操作。在音频解霸中播放需要的视频文件，点击播放界面中的“循环”按钮，当播放到开始截取音频的位置时，点击“选择开始点”按钮，确定音频起始截取位置，当播放到结束位置时，点击“选择结束点”按钮，确定音频截取的中止位置，也可拖动进度条实现快速定位。最后点击播放界面中的“保存为MP3”按钮，就能将选择好的音频剪辑提取出来，保存成MP3文件。

上述音频截取工具虽然功能强大，但是仍存在一些不足。例如其支持的视频文件类型有限、不能提取在线视频中的音频剪辑等。相比之下，Digital Sound Recorder（以下简称DSR，下载地址：http://www.witcobber.com/download/digitalrecorder.exe）堪称音频截取的完美工具，只要是声卡能播放的声音，DSR都可自由截取。在DSR主窗口（**如图2**）的“Recording Control”面板中选择“Stereo Mix”或“Wave”项，同时在其右侧调整录音的音量，然后在本地或在线播放视频节目。当需要开始截取音频时，在DSR窗口中点击“Record”按钮（或按下F5键），DSR就开始录制高保真的音频。需要结束音频截取操作时，则点击DSR窗口中点击“stop”按钮（或按下F7键）。当需要暂停音频录制时，在DSR窗口中点击“Pause”按钮（或按下F6键）即可。音频截取暂停功能是DSR的特色之一，可让用户自由地从视频中滤除不需要的音频。按照上述方法，同一个视频节目中可截取任意多个音频剪辑，在DSR窗口的列表中会显示出截取的所有音频剪辑，包括文件名、尺寸、持续时间（精确到毫秒）、保存的路径等。在默认情况下，DSR将音频剪辑保存成WAV格式，并保存到C盘的“My Documents”文件夹中。在列表中选中音频剪辑，点击菜单“Encoder”中的“Convert selected to .mp3”或“Convert selected to .wma”项，就能将其转换成MP3或WMA格式。还能够点击菜单“Encoder”→“Convert all to .mp3”，将列表中的所有WAV音频全部转换成MP3格式，这样可有效减小文件的尺寸。转换后的文件和原始文件保存在同一文件夹中。点击菜单“File”→“Save as”，可将选中的音频剪辑单独导出。点击菜单“Options”→“Setup”，打开音频截取设置窗口。用户可调整声卡音频缓冲区的尺寸和数量，设置音频的声道、采样率、回放模式、采样率，每分钟的截取音频容量等。在“Save Directory”中设置输出文件的保存路径。

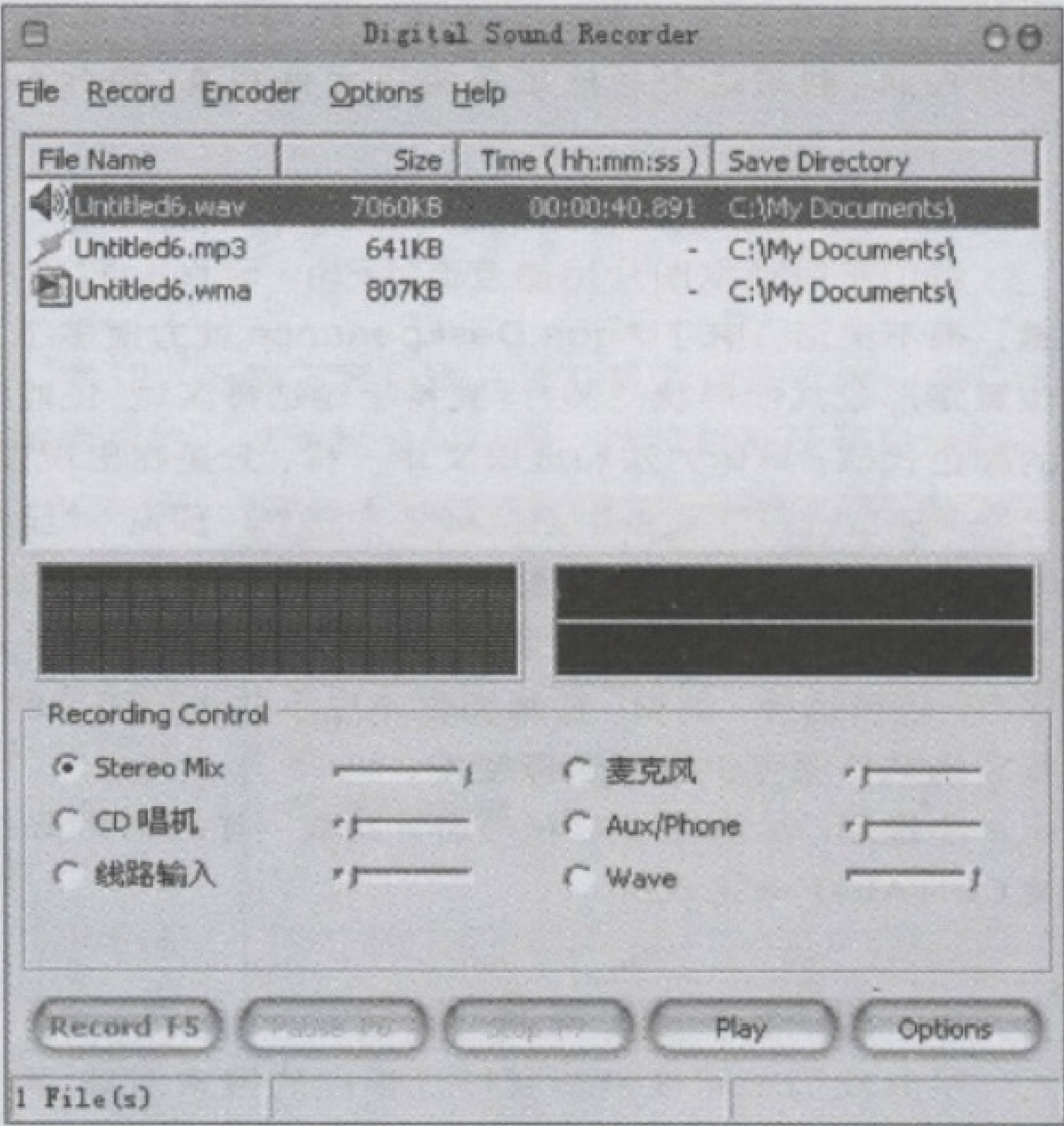


图2

轻松注册Windows控件再出新招

■辽宁 蓝色海岸

大众软件06年第10期《轻松注册Windows控件》介绍了通过注册控制修复Windows控件的方法，其中讲到为提高操作效率，借助于一款小工具"RegMenu"在右键菜单中添加相关注册条目的方法，来快速注册或反注册相关的DLL控件。文章所述方法有很强的现实意义，不过，要在右键菜单中添加相关注册、反注册条目其实无需第三方软件的帮助，用户完全可以手动添加，这种方法不但避免了上网下载的麻烦，而且节省了宝贵的硬盘空间，平添了DIY乐趣，何乐而不为呢？

要实现《轻松注册Windows控件》一文中的效果，用户只需打开记事本，输入以下内容：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
(此处空一行)
[HKEY_CLASSES_ROOT\dllfile\shell]
[HKEY_CLASSES_ROOT\dllfile\shell\注册]
[HKEY_CLASSES_ROOT\dllfile\shell\注册\command]
@="regsvr32 %1"
[HKEY_CLASSES_ROOT\dllfile\shell\反注册]
"Command"="regsvr32 %1 /u"
[HKEY_CLASSES_ROOT\dllfile\shell\反注册\command]
@="regsvr32 %1 /u"
```

录入完毕，末尾空一行（或回一下车），另存为"regdll.reg"（文件名可任取，后缀名必须是"reg"）。双击"regdll.reg"文件，将其导入到注册表中去。

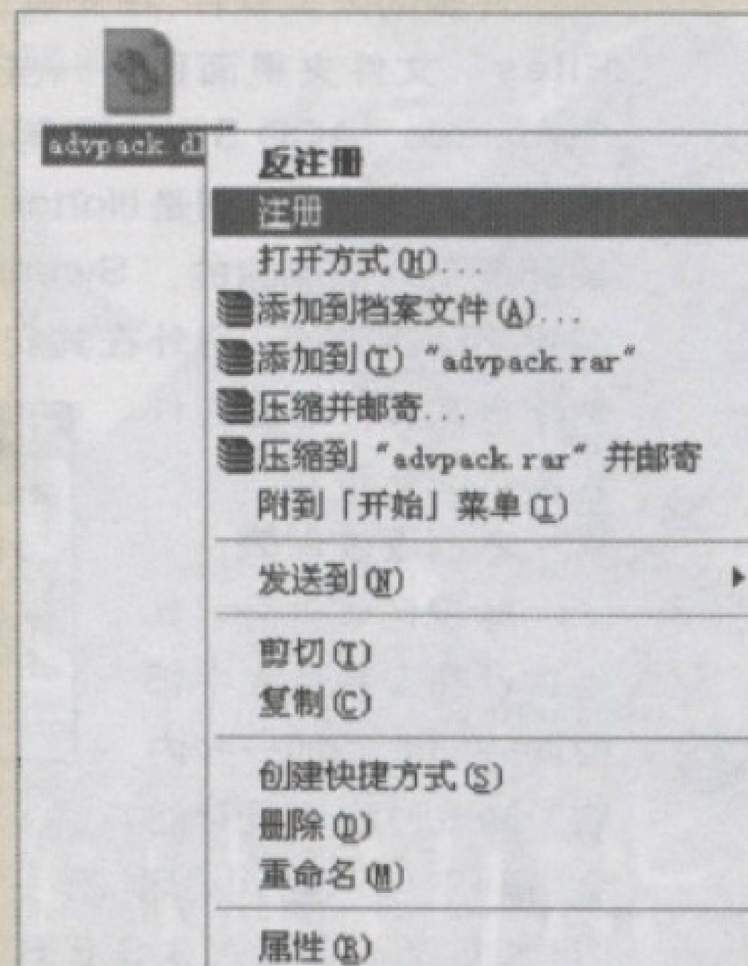


图1

好了，现在随便找一个DLL文件试试，在其上点右键，在右键菜单中就会出现"注册/反注册"的选项（**如图1**）。这样，我们就可直接在相应的DLL控件上点右键，通过右键菜单中的"注册/反注册"选项来注册/反注册DLL控件了，十分方便。

利用瑞星杀毒软件查杀狐狸王病毒

病毒名称：狐狸王（Worm.OICQ.TopFox） **病毒类型：**通过QQ传播的蠕虫病毒 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：病毒执行后会向用户的QQ好友自动发送名为"介绍个新疆MM给你认识.jpg.exe"等的病毒文件，其他用户打开这些文件后电脑就会被病毒感染。它会造成用户电脑上一些常用软件无法正常执行，并且会盗取用户网上银行、QQ的账号和密码。病毒采用具有诱惑性的图标，初次执行后会弹出一个虚假的提示使用户对其放松警惕。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.由于该病毒禁用了系统任务管理器，我们可使用第三方的进程管理软件（如Prcview等）进行操作。在进程列表中找到名为"wmimgr.exe"和"comime.exe"项，结束它们。

2.如果用户使用的是Windows XP系统，可执行"ntsd -c q -pn wmimgr.exe"和"ntsd -c q -pn comime.exe"结束病毒的进程。

二、删除病毒文件

1.在"我的电脑"中进行设置，显示所有的隐藏文件和系统文件。

2.删除掉系统目录下的"wmimgr.exe""DHelp.dll""comime.exe"和"msinthk.dll"几个文件。

3.删除掉Windows目录及下面wbem目录中的"DHelp.dll"文件。

4.删除掉QQ目录及下面QQ游戏目录（QQGame）中的"QQDHelp.dll"文件。

5.删除掉Local Setting\temp下面的"~!KqVo4c.exe"和"~H32Jvk.jpg"文件。

三、恢复被病毒禁用的系统功能

1.由于该病毒禁用了注册表编辑器，因此要先解除限制。执行"gpedit.msc"打开组策略编辑器，"用户配置"→"管理模板"→"系统"，找到"阻止访问注册表编辑器"打开，选择"已禁用"并确定，即可解除注册表编辑器的限制。

2.在"组策略编辑器"中找到"用户配置"→"管理模板"→"系统"→"Ctrl+Alt+Del选项"，找到"删除'任务管理器'"打开，选择"已禁用"并确定，即可解除任务管理器的限制。

四、修复病毒修改的注册表项目

打开注册表编辑器，删除"HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run"下面的"mssysint"和"Windows Management Instrumentation"两项。

五、修复被病毒破坏的文件

1.从操作系统安装盘的I386目录下找到"explorer.ex_""notepad.ex_"和"iexplore.ex_"文件，如果操作系统安装过Service Pack，则解压缩相应的SP，从它的I386目录下复制这些文件。

2.使用expand命令提取上述文件。如"expand explorer.ex_ explorer.exe"。

3.将提取出的这些文件复制到系统目录下的dllcache目录中，默认为"C:\Windows\system32\dllcache"

4.将"explorer.exe""notepad.exe"复制到Windows目录下，默认为"C:\Windows"。将"iexplore.exe"复制到IE的目录下，默认为"C:\Program Files\Internet Explorer"。

5.重新安装QQ。



关于软件卸载的后期处理

■北京 清泉

很多软件即使在删除程序正常运行的情况下也会出现卸载不完全、留下一些垃圾信息的情况，对于这类问题我们可按下面的方法解决。

1.清除垃圾文件

许多的大型软件，在安装过程中会在"C:\Program Files\Common Files"文件夹里面留下一些公共文件，比如Adobe、Kingsoft、Symantec、ACD Systems等公司的产品，而卸载时，这些文件一般都不会被删除，特别是Norton Antivirus，它每一次升级后的病毒库文件都是不会被删除的，"Symantec Shared"文件夹里面的文件也都是需要手动删除的。另外在其安装目录、文件储存目录都有可能留下一些垃圾文件，这些文件夹应该逐一查看。

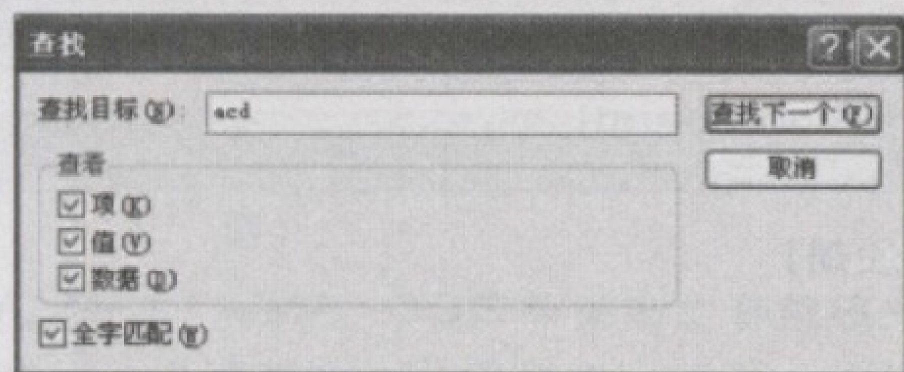


图1

2.清理注册表

除绿色软件外，其他软件在安装过程中都会向注册表添加一些内容，卸载过程中就可能会留下一些小尾巴。它们通常会在注册表中的[HKEY_CLASSES_ROOT\Applications]、[HKEY_CURRENT_USER\Software]、[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE]添加相关的项，在卸载时，运行Regedit后，按Ctrl+F键在出现的"查找"对话框中的"查找目标"中输入与公司名或软件名相关的项（**如图1**），然后将查找的相关键值清除掉。

3.清理Windows Installer安装文件

在系统目录下有一个"Downloaded Installations"文件夹，这里经常会保留一些用Windows Installer打包的软件的安装遗留文件（一般扩展名为MSI），比如:ACDSee、DAEMON Tools等。卸载这类软件的时候应注意该文件下的相应文件。

另外在"C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data"和"C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\"的一些文件夹中也可能存有某些软件的MSI安装文件（比如MSN Messenger），一般不需要删除它们，因为有些软件运行时会对此有需要。

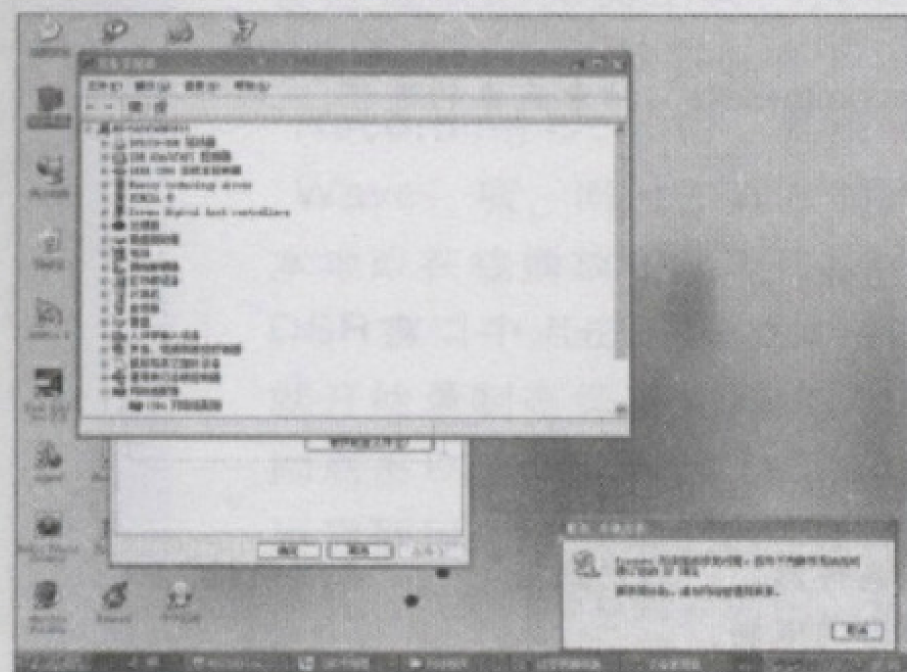


图2

4.卸载隐藏的虚拟设备

有一些软件在安装时会向系统中安装一些虚拟设备，如VMware虚拟机、Alcohol120%，但在卸载相应软件后，相应的虚拟设备很可能没有被一起删除，这时可鼠标右击"我的电脑"，选"属性"，在打开的"系统属性"窗口，选择"硬件"→"设备管理器"（**如图2**），单击"查看"→"显示隐藏的设备"，接着在下面的列表中双击展开"非即插即用驱载的设备，鼠标右击，先选择"停用"，然后再选择"卸载"即可将其去除。

5.清除不能删除的文件

有时还要对软件安装文件夹进行清理，查看"Program Files"目录下有没有已经卸载软件的文件夹，如果有直接把它删除即可。有的软件还会在"我的文档"中保存文件，如果你觉得没用了，就把它们删掉吧。另外，卸载程序在完成卸载操作后，有时会出现一个窗口，提示哪些文件没有被删除，这时就必须启动"资源管理器"手工删除。

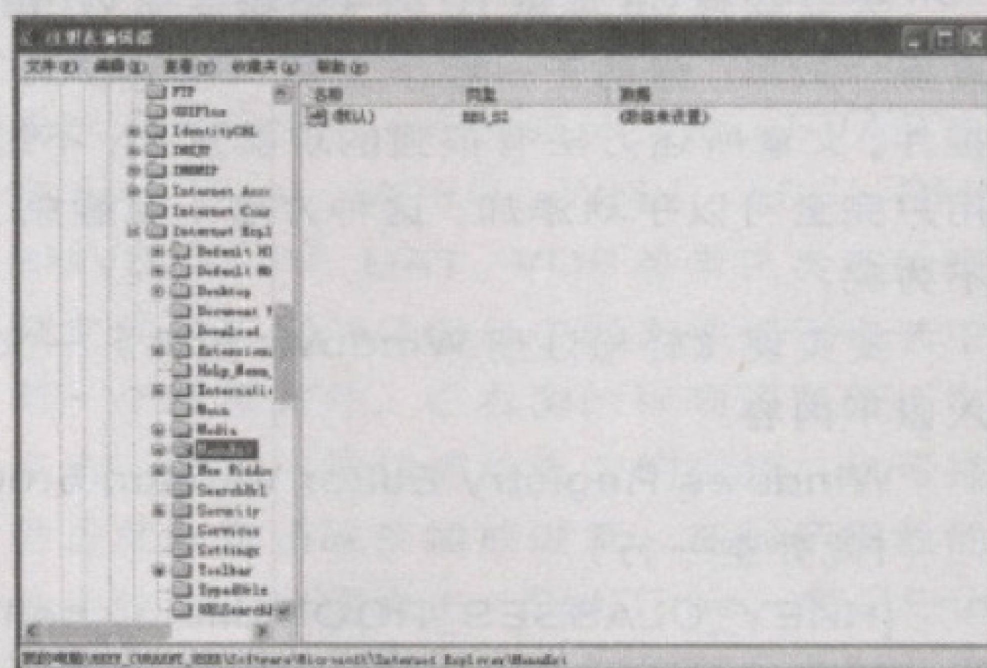


图3

6.清除右键菜单

像WinRar、Flashget、迅雷等软件在安装过程中会在鼠标右键菜单中添加相应的选项，而在卸载后往往该选项还留在右键菜单中，这时需要手动清除。右键菜单信息一般位于注册表中的HKey_Current_User\Software\Microsoft\Internet Explorer\MenuExt（**如图3**），找到后删除即可。

7.清除"添加/删除程序"中的遗留项

还有些情况，在删除软件时，不小心把软件目录删除了，软件本身已经不存在了，但"添加/删除程序"中依然存在，时间长了，里面不用的项目就会越来越多，如何删除它们，还"添加/删除程序"一个净身呢？打开注册表编辑器，依次找到"HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Micrsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall"，看到了吧？其下所有的项目都是"添加/删除程序"中的项，删除它们，相应地"添加/删除程序"中的遗留项也将消失。

8.清除"控制面板"中的多余图标

有些软件安装完成后会在"控制面板"添加相关的图标，但卸载时该图标却没有删除，这时可在C:\Windows\System32中找到相应的.cpl文件删除即可。

小提示：使用Windows优化大师中的"注册表清理"功能可清除注册表中的垃圾，包括右键菜单等选项。

一句话技巧

在Windows XP中，文件夹的"查看"模式有幻灯片、缩略图、平铺、图标、列表、详细信息等6种，一般情况下，各个文件夹选用的查看模式并不相同，用起来很麻烦，切换目录时经常要去改查看模式。解决方法如下：先选定一种你喜欢的查看方式，在资源管理器界面，选"工具"→"文件夹选项"→"查看"，在"文件夹视图"中选"应用到所有文件夹"，以后电脑中所有文件夹的查看模式都会统一为你设定的模式。

江苏 兆吡

作为全球最大搜索引擎之一的Google，一直都是网络瞩目的焦点，新的举动、新的创意层出不穷。从推出桌面搜索、Gmail邮箱聊天、个性化搜索门户、个人主页空间服务以及发布中文版"谷歌"，Google给用户的感觉早已不再仅限于搜索，而是更全面的网络服务。而今天的Google更像一个不断膨胀的巨人，正逐渐将"触手"延伸到用户的桌面直至整个系统，无疑让微软之类的系统与应用软件开发商感到了前所未有的压力，但也给用户带来了前所未有的体验！

感动不止一次
——体验谷歌新功能

■天津 Wusky 贵州 冰河洗剑

一、在线电子表格，办公的新体验

继收购了号称"Word杀手"的字处理网站Writely并推出在线日历服务后，Google又推出了针对微软Office的第三个"杀手锏"——基于网络的电子表格服务"Google SpreadSheets"。

1.申请Google SpreadSheets邀请

与Gmail之类的服务类似，Google的在线电子表格服务也是有邀请限制的，一方面便于Google完善服务，同时也对用户更具吸引力。登录Google SpreadSheets申请网站(http://www.google.com/googlespreadsheets/try_out.html)，在"Email address："中输入用于接收邀请的邮箱地址，点击"Sign UP"发送信息，便可等着从邮箱中接收邀请了。Google回复申请的速度还是很快的，笔者在申请后的第二天就收到了Google发来的邀请。收到确认的邀请邮件后，打开Google SpreadSheets网页"http://spreadsheets.google.com/"，在"Email"框中输入申请邀请的邮箱和登录密码，点击"Sign in"按钮，即可登录使用Google在线电子表格服务了（图1）。

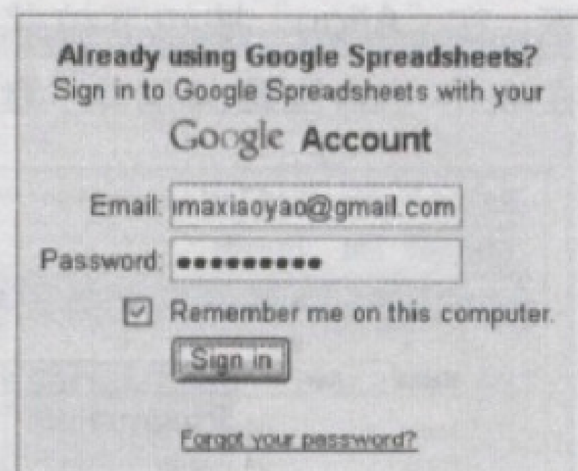


图1

2.创建表格文件

进入Google SpreadSheets表格编辑页面后，可看到页面与微软的数据表格软件Excel非常相似。顶部有"File"下拉菜单，点击菜单中的"New"命令（图2），可新建一个表格文件。点击"Open"命令，弹出表格打开对话框，在中间的列表中显示了用户保存在Google服务器上的表格文件，点击后可打开文件继续进行编辑（图3）。另外，也可点击"upload a file from your computer"下的"浏览"按钮，选择本地计算机上的表格文件，上传到Google服务器上在线编辑。Google SpreadSheets支持流行的几种表格文件格式，包括XLS和CSV。在页面"File"菜单旁也提供了几个快捷工具按钮，点击"New spreadsheet"和"Open a spreadsheet"按钮，可新建或打开表格文件。

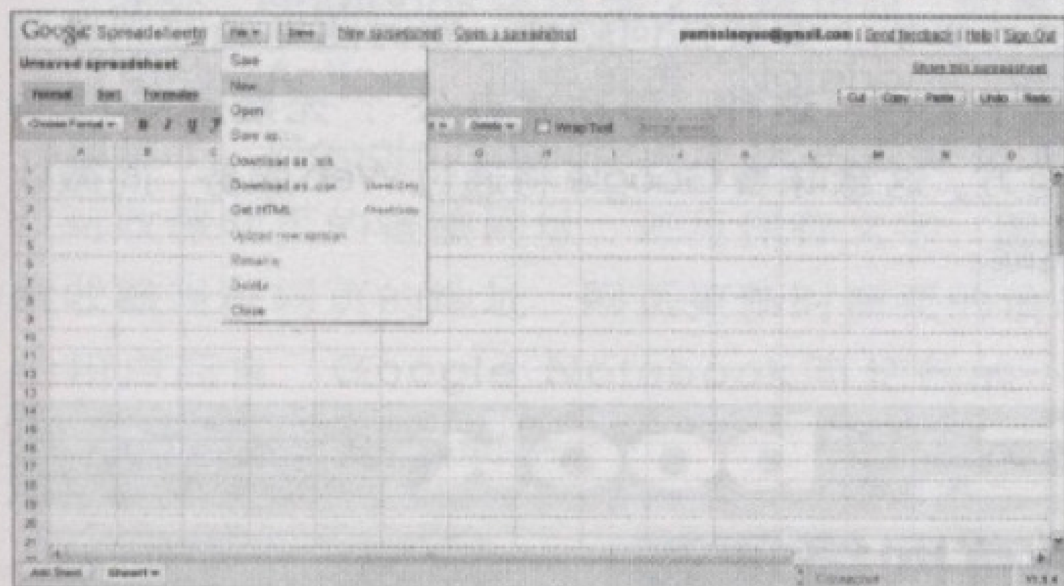


图2

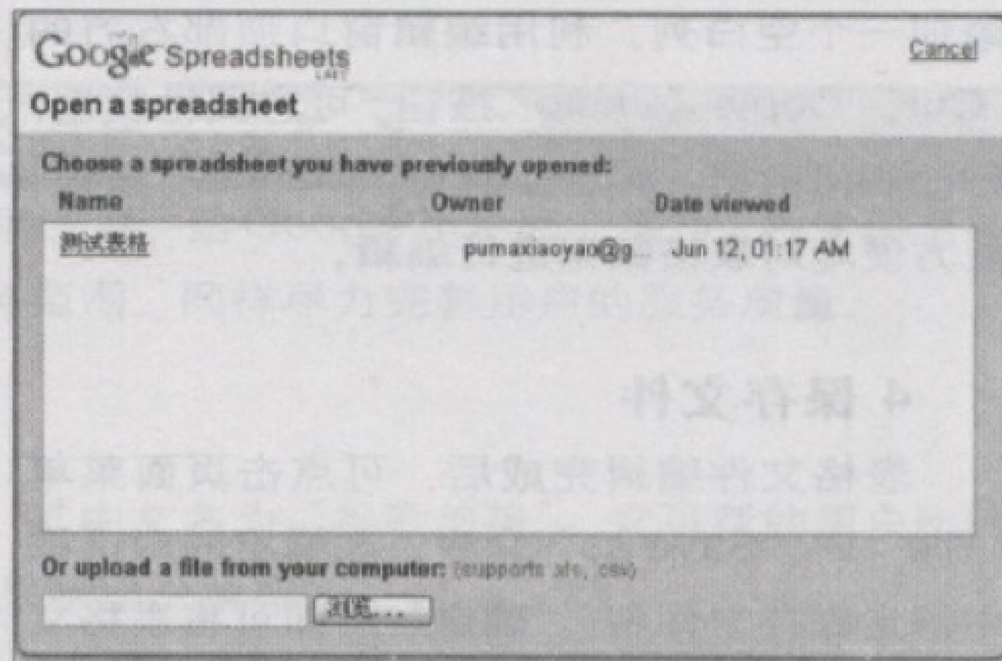


图3

3.编辑表格

在新建的表格编辑页面中，选择"Format"选项卡，双击某个表格可输入表格内容，包括字符、数字、日期与货币符号等。点击"Choose Format"按钮，在弹出的下拉菜单中可以选择插入日期、时间，也可选相应的数据类型（图4）。例如在表格中输入数据

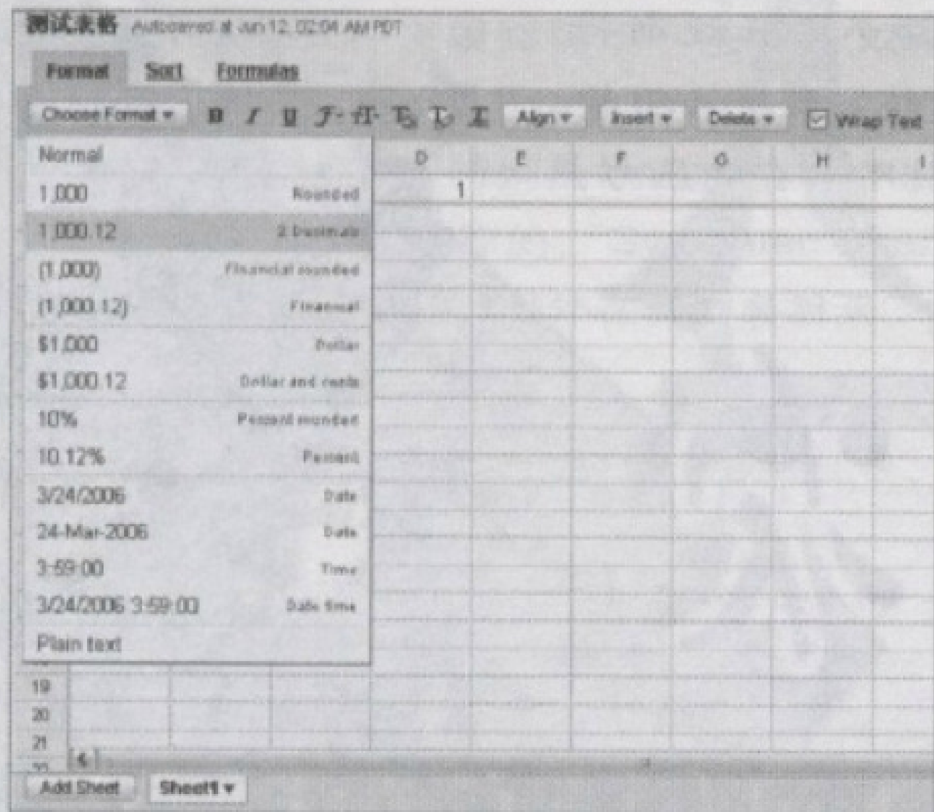


图4

"10000"，选择下拉菜单中的"Rounder"命令，数据将被自动转换为"10,000"格式。点击表格列或行标记，可选择整列或整行数据，统一设置某列/行数据类型或字符格式。

在表格编辑窗口上方，有与Excel类似的格式编辑功能按钮，包括设置数据黑体、加粗、下划线，字体大小及背景颜色，加亮显示等。在"Align"按钮下拉菜单中，可设置数据在表格中的位置为居中、靠右、偏上等（图5）。

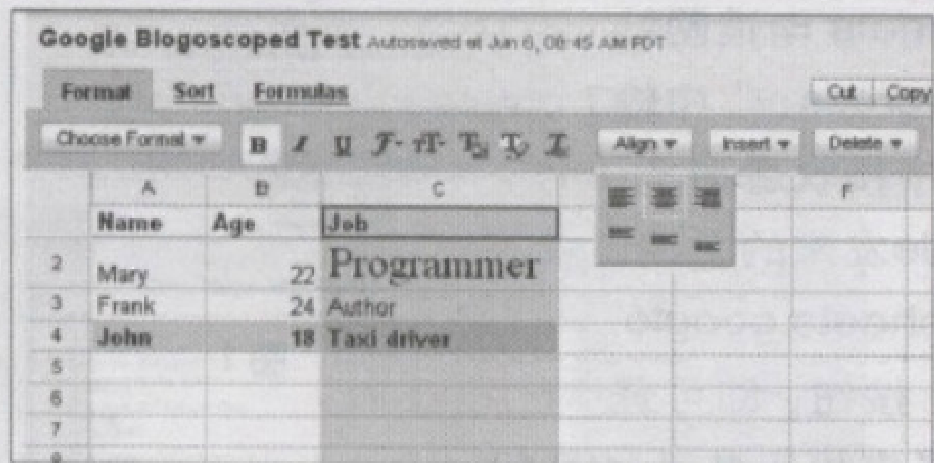


图5

要在表格中添加一行数据，可点击工具栏按钮"Insert"，在下拉菜单中选择"Row Above"命令，在当前数据格上方插入一行空白数据；"Column Left"可在当前数据格左边添加一个空白列。利用编辑窗口顶部右方的"Cut""Copy""Paste"按钮，可方便地复制、移动表格数据；结合工具栏"Delete"按钮，能方便地对表格数据进行编辑。

4.保存文件

表格文件编辑完成后，可点击页面菜单"File"→"Save as"命令。在弹出的对话框中指定保存文件名，"确定"后即可将表格文件保存到Google服务器上。每位用户最多可存储50个电子表格在Google服务器上。如果觉得保存在Google服务器上不够安全，可在"File"菜单中选择"Download as……"命令，将表格以.xls或.csv文件格式保存到本地电脑中。然后点击下拉菜单中的"Delete"命令，将保存在Google服务器上的文件删掉。

5.数据排序与计算

Google SpreadSheets不仅能进行简单的表格编辑，还有强大的数据排序与统计功能。

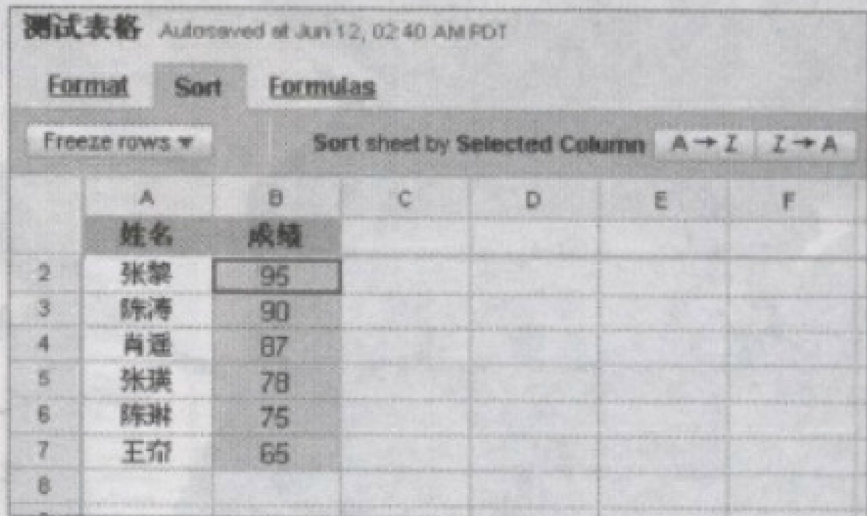


图6

要对某列数据进行排序的话，可选择页面中的"Sort"选项卡，再点选该列数据，点击排序窗口工具栏中的"A-Z"（升序排列）或"Z-A"（降序排列）按钮，将自动对数据列进行排序显示（图6）。

选择页面中的"Formulas"选项卡，在这里可对数据进行统计计算。在统计窗口上方右部有"Sum""Count"等常用的统计按钮；点击"more"按钮，将会弹出函数对话框。选择并点击相应的函数，可将函数插入指定的数据格中，对数据进行复杂的统计计算。

6.共享表格

Google SpreadSheets最有趣的功能还是表格共享协作处理，用户可将自己的表格文件发表，或者邀请其他用户一起操作表格。

点击表格编辑窗口上方右侧的"Show sharing options"按钮，展开邀请侧边栏。在"Invite people to Edit"框中输入要邀请的用户名，点击"Invite people"按钮，打开邀请对话框。在对话框中输入自己的邀请信息，点击"Send invitation"按钮，即可发送信息——邀请其他用户一起编辑该表格文件；在"Invite people to View"框中可输入用户名，邀请其查看该表格文件。

被邀请用户登录后，将会收到邀请信息。"确认"后可打开该表格文件协同操作，并可与邀请者进行实时交流对话。在窗口右侧会显示对话聊天栏，上方是聊天信息记录，下方是发送框。

Google的电子表格功能比较单调，还有许多不足。例如不能创建图表，不能在电子表格内拖放数据等，还不足以挑战微软的Excel。不过，用户无需在自己的计算机上安装任何软件，随时随地通过浏览器就可直接编辑自己的电子表格，这种"移动式办公"，无疑是Google电子表格最吸引人的地方。这意味着Google将通过Web服务，向微软的传统优势领域发起挑战。

二、book
——轻松拥有网络便签

在线处理表格实现移动办公，是软件在网络Web应用最突出的优势。Google SpreadSheets使人们办公无处不在，而最新推出的Google Notebook，则是个人应用的另一个延伸，让用户可随时随地保存和提取重要信息。

1.Google Notebook简介

在网上搜索到需要的信息后，有的人会将其复制到计算机上保存，也有人会将相应的网址添加到IE收藏夹中，可时间一长收集的信息太

多，收藏夹中的信息也无法分辨了。Google最近推出的Notebook插件为浏览网页的用户提供了方便，让用户可随时记录下在线浏览内容，给用户收集信息带来了极大的便利。使用Notebook记录的信息都会被保存到Google服务器上，可以随时随地提取。使用Notebook时，我们可通过登录到Notebook网页或安装浏览器插件来实现该功能，并且用户可随时随地对保存的信息进行编辑、删除、查看等。

2.安装Google Notebook

使用该功能时，首先登录到"http://www.google.com/notebook"页面打开该功能。第一次使用时，需要使用Google账号进行登录。在界面的右侧输入Gmail或其他注册邮箱的用户名和密码，随后单击"SignIn"按钮即可登录。如果还没有注册Google的用户，在该页面中单击右下方的"Create an account now"（现在创建一个新用户）链接，随后按照提示一步步进行注册即可。注册成功后即可登录到账号界面使用了。

进入到用户界面后，在该界面中单击"Continue to use the service"（继续使用服务）链接，登录到Notebook下载界面。在该页面中单击"Agree and Download"（同意并下载）按钮，即可将Notebook插件（约165kB）下载到本地磁盘上，然后单击"打开"按钮进行安装。

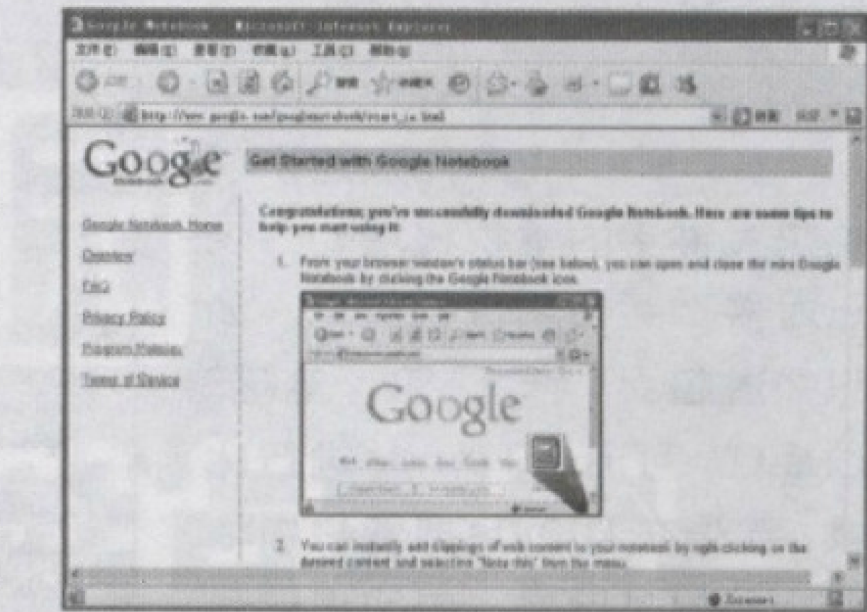


图7

3.Google Notebook记录信息

Notebook安装后，重新打开IE，可看到在其工具栏右侧和下面的任务栏右侧多出了一个笔记本图标（图7），表示Notebook已安装成功。以后就可使用该插件记录网上信息了。

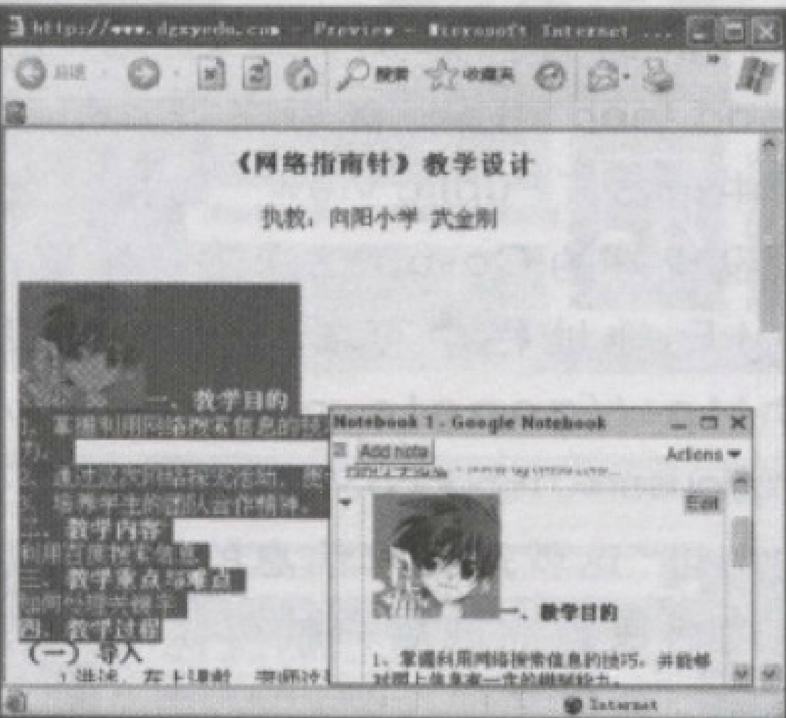


图8

添加信息时，首先打开添加信息的网页，用鼠标选中该网页中需要添加的信息，其中包括图片。随后在选中的信息上单击右键，弹出右键菜单后，选择"Note this"命令，在打开的便签窗口中可看到选中的信息已被添加到该窗口中。单击便签窗口左上角的三角按钮，即可展开浏览添加的信息（图8）。照此方法，可继续添加其它信息。以后需要查看保存的信息时，双击IE工具栏中的Notebook图标，打开便签窗口，单击相应信息下面的链接，即可打开该网页进行浏览。

4.方便的信息管理

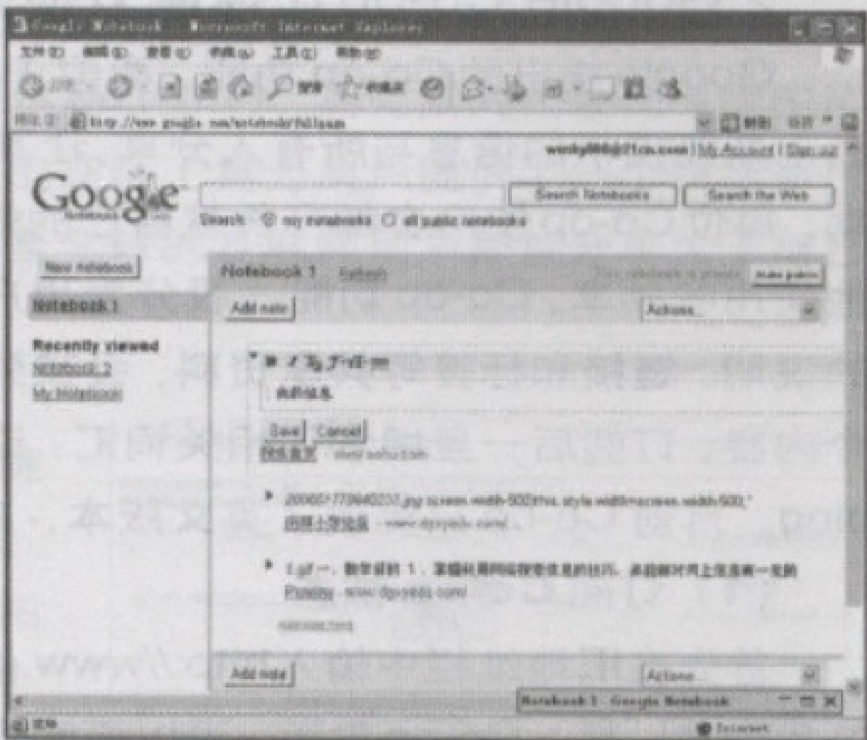


图9

在Notebook中添加的信息都被保存在Notebook服务器中，以后在其他电脑上登录了Google账号也能快速查看这些信息。查看时可登录Google账号，也可通过Notebook图标直接打开。双击IE中Notebook图标，打开便签窗口；在此单击"Actions"按钮，弹出一个下拉菜单；单击"Go to full page view"（整页浏览）链接，就可打开Notebook查看所有添加的信息了，并可对信息进行删除、编辑等操作（图9）。

此外，Notebook还提供了分组功能。如果记录的信息较多，可在便签窗口中的"Actions"项中单击"Notebook"命令来添加新组，就可分组保存信息了。Google Notebook比IE的收藏夹方便得多，使用Notebook不仅可收藏网页的链接网址，还可保存文字、图片等信息。而且IE收藏夹只能收藏当前网页的地址，网页更新时需要的信息便付诸东流了，而Google Notebook是永久性保存。对于移动办公的用户而言，Google Notebook可把他的一些重要信息保存在服务器上，方便随时随地使用，可说是Google SpreadSheets的好助手。

三、"谷歌"带来的新体验

随着中文版"谷歌"的推出，Google也紧接着发布了多款实用的辅助工具，给Google用户网上操作、搜索信息带来了方便。从这些实用小工具的推出，可看出Google不仅致力拓展服务范围，同样尽力完善用户的服务质量。

1.Google Trends 了解你的发展

和Notebook插件同时发布的还有一款名为Google Trends的工具，其中文名为"谷歌趋势"。它可帮助用户比较搜索的关键字其他用户的重视程度，根据城市、地区、语言，对搜索结果给出分类排行。

（1）了解心中偶像的关注率

下面就利用Google Trends来了解一下"刘德华"的搜索率，看看歌星刘德华在哪个城市的歌迷最多。首先登录到Google Trends网页（http://www.google.com/trends），在搜索框中输入"刘德华"关键字，单击"Search Trends"按钮，随后会列出刘德华的搜索走向分析图（图10）。上面是搜索趋势走向图，下面是各个地址搜索比例图。由图中的图示可看出，刘德华关注率在04年最高，05年第三季度也是一个关注高峰。

在下面的"Cities"图例中，可了解到哪个城市的人对刘德华关注最高。图例中列出了关注率的前10名，排在第一的是南昌，其次是合肥、太原。从图例中可看出刘德华歌迷最多的就是这3个城市，这样他到那里开个演唱会，肯定会歌迷爆满。通过Google Trends还可及时了解某个企业的发展走势，以及其备受关注的城市等信息，挺方便吧。

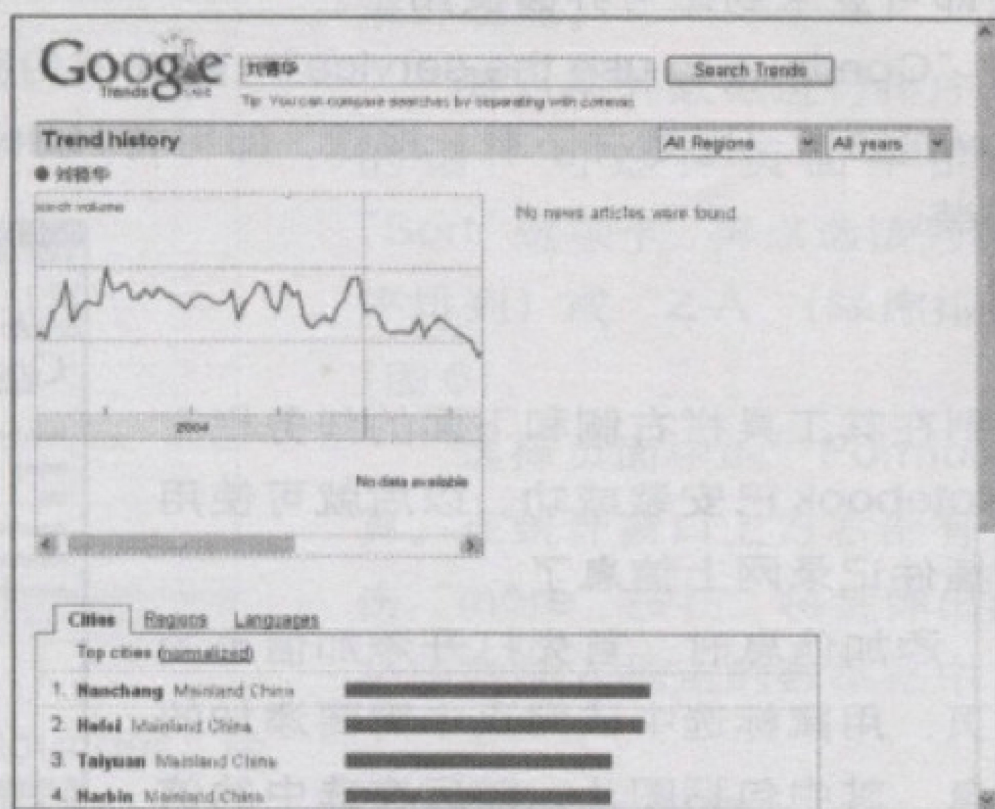


图10

（2）看看谁最红

在Trends中除能快速了解某个关键字的重视程度外，还能对多个关键字进行对比。如想知道超女"春春"和"笔笔"谁最红，可通过Trends进行比较。首先在Trends搜索栏中输入比较的关键字，中间用逗号隔开（如"李宇春，周笔畅"），随后单击"Search Trends"按钮，进入搜索结果界面。在该界面中有蓝色和红色两种线条，蓝色代表李宇春搜索走向，红色表示周笔畅，在此可明显看出春春的关注率要比笔笔的高。

2.Google Co-op让你能方便共享信息

Google推出的Co-op功能，类似于RSS信息检索。用户可通过该功能将自己所能提供的信息与所有人分享，让其他用户通过用户的信息获得更多的协助。每位Co-op使用者都可贡献自己的知识与专业技巧，提供给在Co-op的其他使用者共享。Co-op功能一般分为用户和贡献者两部分。贡献者提交对网站的说明、链接和标签等共享资料，会被列在不同的目录下；使用者则可订阅这个内容。订阅后一旦搜索了相关词汇，这个网站就会被列出来。该功能类似于blog。目前Co-op只提供了英文版本，对中文支持不是很好。

（1）订阅Co-op信息

首先在IE地址栏中输入http://www.google.com/coop/网址，随后用Google账号登录，进入Co-op界面，可以订阅需要的用户信息。订阅是单击"for Users"（使用者）项下的"Schedule"（目录）链接，打开程序Co-op共享用户。在此列出了多个共享用户，可进行分类浏览。单击某个用户的"Subscribe"（订阅）按钮，即可订阅该用户的信息。

订阅完毕后，单击该页面左下角的"Google Co-op？"链接，返回Co-op主页。在此单击"Subscriptions"（捐献者），即可看到订阅的用户。单击某个用户，可了解该用户的信息；单击其中的网页链接，便可打开该用户的blog等相关网页进行浏览。如果该用户的内容令人感到并不值得信任时，可单击"Unsubscribe"按钮，删去订阅的信息。

（2）创建贡献用户

在Co-op中人人都是使用者，人人也都可将自己的知识和信息与他人共享。

在"for Contributors"（贡献者）项中单击"profile"（轮廓）项，可设置共享信息的样式，并输入姓名、昵称、链接网址、位置、注释、照片等信息（图11）。需要注意的是，在链接网址处应输入你要贡献信息的网址，以方便用户访问。此外，还要在注释项中写明要贡献的信息，以方便用户更直观地了解共享的主要内容。输入后单击"Submit Changes"按钮即添加成功，然后对添加的信息进行预览。

在"topics"（主题）项中，需要输入共享的主题。如果共享的是多个网址，可将其他贡献信息网址链接和名称进行添加。在"Subscribed Links"项中，用户可链接发表信息相关的内容。添加完成后，单击"Add feed"按钮，随后在"Profile"项中单击"Public view"链接，可对设置好的Co-op信息进行预览。在IE地址栏中可看到形式类似"http://google.com/coop/profileuser=016566683865610654975"的地址，这就是共享信息的网址。贡献项目设置完成后，就可让网友们添加、共享了。

Google的每个举动总会给用户带来新的体验，引起网络的震动，并影响着网络的下一步发展。有传言说Google正在开发新一代的操作系统，是真是假暂且不论，不过Google最近推出的在线电子表格服务，可看作是Google在Web领域向微软客户应用的争夺战前兆。让我们拭目以待Google的下一步动作吧！

Edit Profile

Name: * 武金刚
Nickname: * 千江有水
Site URL: http://www.dgjy.com.cn/oblog3/user1/1233/index.html
Location: tianjin
Description: 网络管理blog，希望多多交流！
Image: ○Current Image ◉New Image
du.com/blog/skin/face.jpg 浏览...
For best results, use a square image of at least 200x200 pixels
Submit changes

图11

在上期我们介绍了国外著名的网络第一图片站点Flickr，其丰富的功能与精彩的应用让人赞叹。备受瞩目的Flickr自然也引来了众多的效仿者。“模仿”正是中国互联网最大的特色之一，国内也涌现出了不少模仿Flickr的图片站点和图片博客。虽然国内的各种网络图片站点在功能上要逊色Flickr许多，但也有着自己的特色，同时由于速度快、空间和流量较大的优势，也值得我们体验。

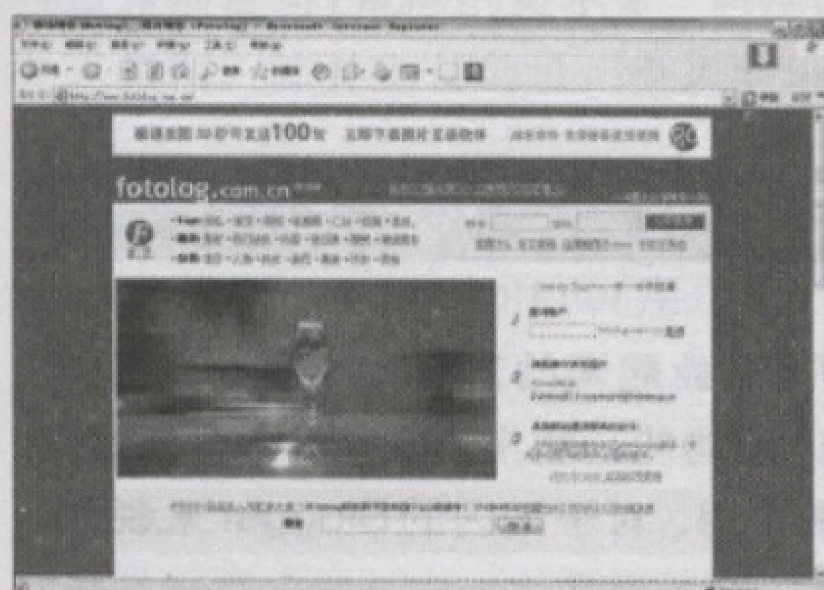
百花齐放香满园
——国内仿Flickr站点一览

■贵州 肖遥

一、魅力网络1GB图片空间

——Fotolog（http://www.fotolog.com.cn/）

Fotolog是中文领域第一家提供Mobile Blog与Photo Blog的服务商，也是中国最大的Moblog与Photolog服务提供商（图1），拥有国内比较优秀的图片存储、分类、搜索和发布服务。其先进的在线工具为用户提供了一个快捷途径去组织与发布相片，让家人、朋友，乃至全球的互联网用户都能分享关于自己的图片故事。


图1

1.免费1GB图片空间

Fotolog的服务是永久免费的，每个新注册的用户都将获得1GB的图片存储空间，以及一个二级域名指向，形如“http://用户名.fotolog.com.cn/”。另外，注册成功后，用户还会获得一个邮件发送地址。如“用户名.密码@fotolog.cn”，用户以通过邮件附件的方式上传发布图片。

2.上传图片

Fotolog为用户提供了3种图片上传方式。首先，可以利用在线方式上传图片。点击“管理中心”→“图片在线上传”，在上传页面中可一次上传4张相片到个人空间中，并可添加统一的标签Tags（图2）。Fotolog也提供了专用的图片上传工具“Upload Tools”，可一次性添加批量上传100张图片。直接将图片拖到上传程序界面窗口中，并可点击工具栏上的“旋转”按钮调整图片方向，点击“设置”按钮可对图片进行批量调整、设置图片大小、分辨率等，非常方便（图3）。

另外，也可利用“邮件发布”的方式发布你的相片。不过邮件发布图片的缺点是没有填图片文件名或者是描述，用户需要登录网站，对各张图片再做一次编辑。Fotolog还支持手机发送相片，用户可利用支持WAP服务的手机浏览并维护自己的Fotolog（http://www.fotolog.cn/mob/）。

3.图片管理与分享

Fotolog提供了“图片专辑”工具，可对个人已刊登的相片进行归类，每个图片专辑的数量被限定在

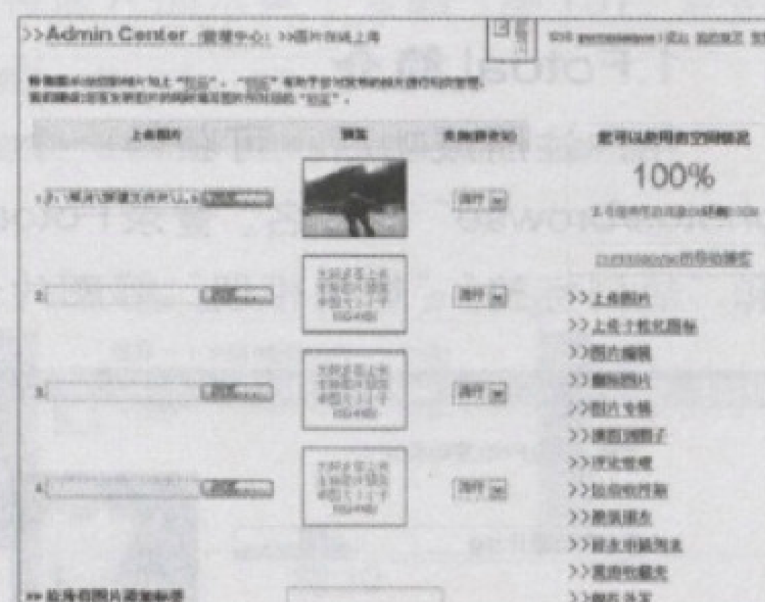

图2


图3



图4

5～100张。它提供的“幻灯片”服务，可以轻松地浏览图片专辑，利用Flash的方式提供了漂亮的播放与观赏界面（图4）。

Fotolog在线对图片编辑管理，并支持邮件外发、图片收藏、添加评论等功能。在Fotolog中也同样采用Tags标签对图片进行分类和描述，这样方便于图片的查找检索。

Fotolog开放了用户之间沟通与交流的渠道，好友的添加工具为用户之间搭建了沟通的桥梁。在浏览某个用户的相册专辑时，可选择“添加用户为好友”的功能来结识朋友，好友也可彼此访问到对方已公开发布的相片。另外，系统提供了3个群组，即图吧系统圈子、图吧家园、大家来找茬、给Fotolog出点子。用户可以加入其中的任意群组，也可建立自己的图吧，从而与更多的好友交流图片、分享心得。

4.让图片变为QQ头像

Fotolog允许用户下载、保存或外部引用自己发布的图片。其中较有特色的是Fotolog的“图片外贴服务(Share Photo)”，可把图片发布到QQ、MSN、POPO、ICQ等工具上，或者把图片张贴到论坛上和你的朋友一起分享。

方法很简单，只要在浏览图片时，点击“图片尺寸”，在打开的页面中即可获得图片外部引用和张贴的代码。用户无需懂得如何写代码，不需懂得如何获得图片地址，只需使用一键拷贝功能复制图片地址代码，就可将图片贴到网站论坛或博客中，或在QQ与MSN中进行发送（图5）。例如，想使用上传的图片作为QQ头像，可点击页面中“图片绝对地址”旁的“获取代码”按钮，复制下方的链接代码，然后打开QQ的用户设置，在头像设置的图片路径中粘贴刚才的代码即可。

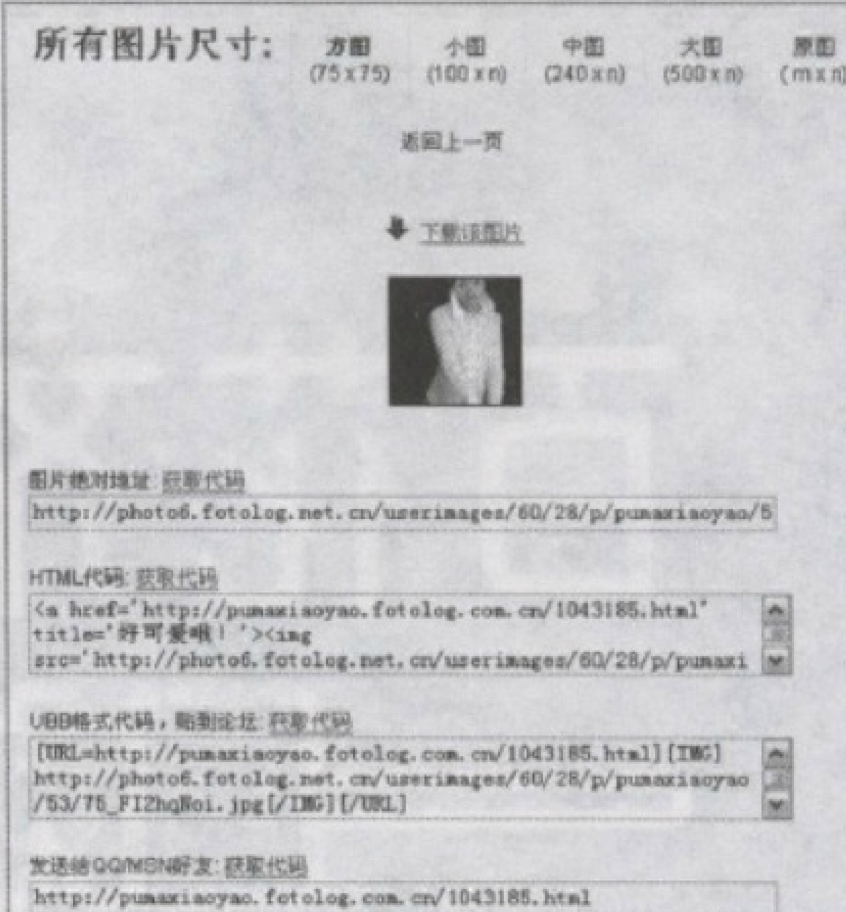


图5

二、极有特色的Flickr中文模仿者

——Fotoal（http://www.fotoal.com/）

Fotoal也是一个国内很不错的图片博客站点，同样是在Flickr中文模仿的基础上建立起来的。它做得相当不错，除了具备Flickr的绝大部分功能外，还有一些创新的小亮点。例如提供了图片RSS订阅功能，非常方便用户及时了解网站的图片更新；上传工具、IE/Firefox的扩展等齐全的插件，以及图片外贴工具非常实用，对于国内的Blogger来说，应该是个不错的选择。

1.Fotoal简介

用户注册成功后，可获得一个“http://www.fotoal.com/用户名/photos/browse”的域名。登录Fotoal后，在首页上可看到“最新图片”和“热门标签”“热门相册”等图片分类。它为用户提供了多种图片上传方式，包括在线上传和客户端批量上传。使用在线上传方式，可一次上传4张图片，可给所有的图片设置标签及隐私属性等（图6）。支持的上传图片格式有JPEG/PNG/GIF，并且要求每张图片最大不超过1024kB。

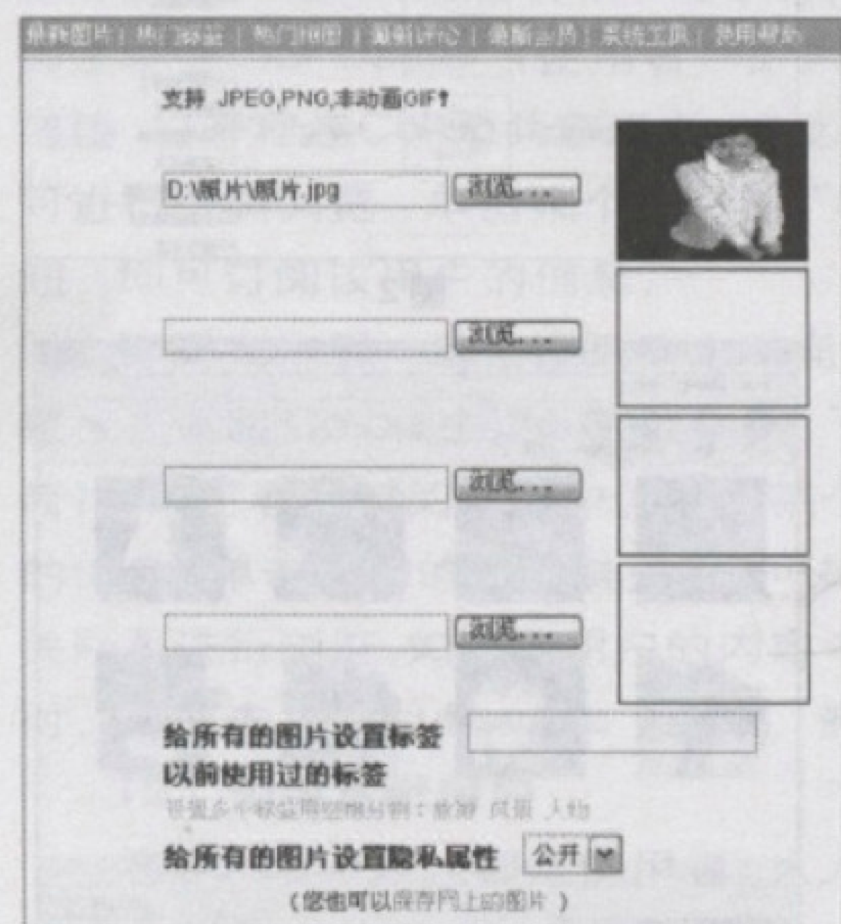


图6

在Fotoal也采用了Tags标签的方式进行图片分类和检索，还有类似的SNS社区功能，可添加其他用户为好友，共同分享、收藏图片。它的公开图片是可在其它的网站或论坛、博客中引用的，虽然有引用的流量限制，但对一般用户来说也足够用了。

2.Fotoal的工具集

在Fotoal有一个很有特色的“工具集”插件，虽然比不上Flickr的种类多，但在工具集中有多个图片工具，也是非常实用的。

其中“Fotoal Space”是个本地图片上传客户端程序，可和Windows资源管理器整合，让你如同操作本地文件一样上传图片。安装完成后，在桌面上会出现一个虚拟文件夹，在属性中设置虚拟文件夹所在目录以及在Fotoal服务中注册用户名和密码。在资源管理器的其他目录中，如果有选中JPEG/PNG/GIF格式的图片，右键点击“发送图片到Fotoal”命令，就可将图片上传到Fotoal空间中了（下页图7）。

“浏览器书签”可在收藏夹中添加一个

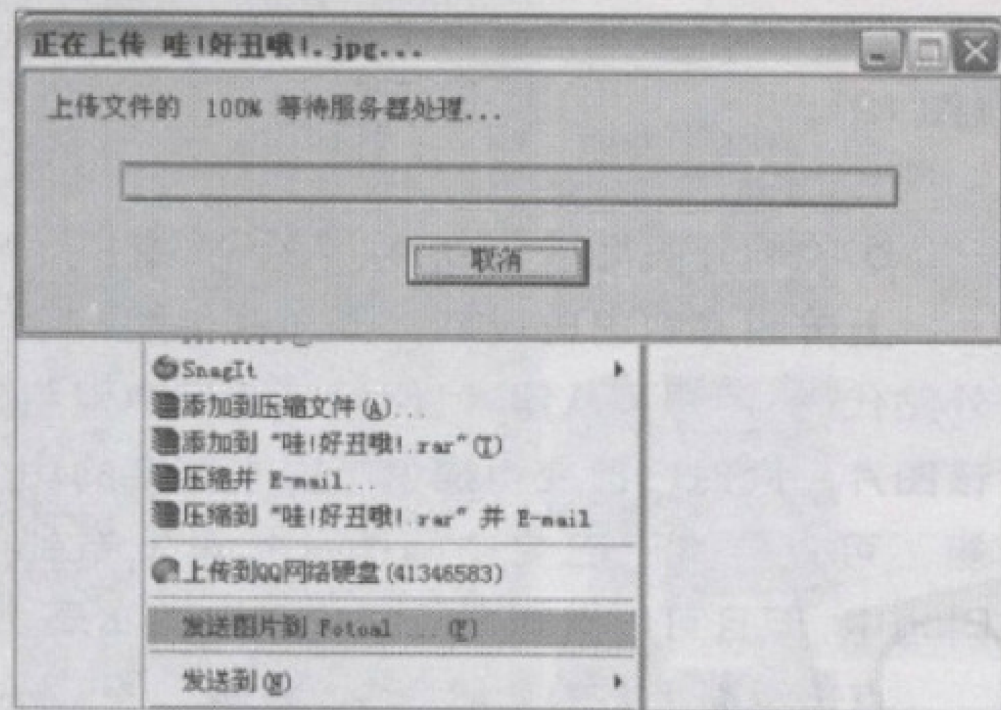


图7

Fotoal图片上传链接。在浏览某个网页时，点击此书签就可过滤显示此网页中的所有图片，点击其中某张图片就可自动将图片上传到个人Fotoal空间。

安装了"IE插件"后，保存网页中的图片更加方便。直接用鼠标右键点击某张图片，在弹出菜单中选择"发布到Fotoal"命令，即可将图片发送到Fotoal空间中。该插件也适用于Firefox浏览器。

"Fotoal贴图工具"是个图片外贴工具，可在浏览器收藏夹中添加一个"Fotoal贴图工具"书签。当浏览某个网页时，点击该书签将弹出一个新窗口，在其中过滤显示网页中的所有图片。在图片下方有UBB/HTML/URL等链接代码。点击UBB或HTML链接，可复制代码将图片发布到网站论坛中。点击URL，可获得图片的链接地址，用于设置QQ、MSN头像等。

三、中文版Flickr

——巴巴变（http://www.bababian.com/）

巴巴变的界面完全是仿Flickr的，并且大部分功能和Flickr都一样。不过，由于它是国内的网站，因此速度非常快，并且是完全免费的。其免费相册支持站外引用，上传的照片大小不限，可以建任意多的照片专辑。每个注册用户每个月可上传50MB流量的照片（Flickr的免费用户每月仅20MB），这些都具有相当的吸引力。

1.似曾相识的界面

注册登录巴巴变后，可看到从界面到功能与Flickr都非常相似。点击页面中的"我的账号"，展开设置页面。在这里的各种设置项目与Flickr的差不多，包括设置个人资料、邮件上传地址、个人网址等。与Flickr一样，巴巴变提供的个人网址一旦设置后便不能更改，网址域名为"http://www.bababian.com/photo/用户名"（图8）。网页中提供的其它社区服务，如图片好友、群组、邀请等，差不多就是Flickr的翻版。

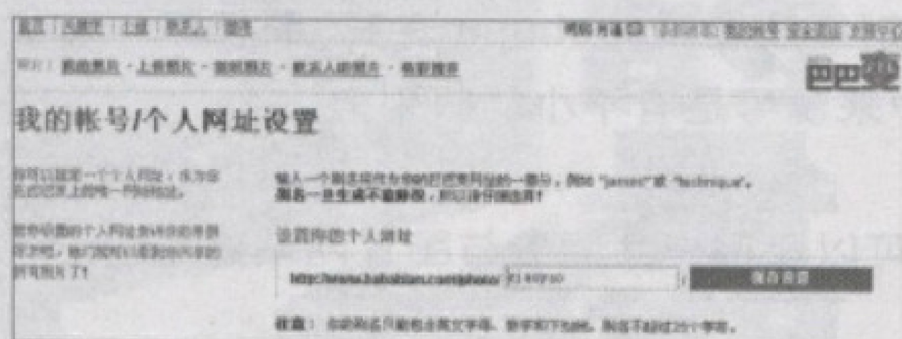


图8

2.E-mail上传图片

巴巴变与Flickr一样，提供了多种上传方式。登录后点击页面中的"上传照片"，即可使用在线上传方式一次性上传6张照片，并可选择设置照片的标签Tag，将照片加入某个已有的专辑，也可将照片发送到某个图片群组中去。

使用E-mail邮件方式上传图片，可点击页面底部的"设置"→"邮件上传图片"。在打开的页面中"设置上传邮箱地址"栏设置用户名，点击"保存设置"按钮，即可获得一个专用于图片上传的邮箱地址（如图9）。以后随时随地可将图片通过邮件发送到该邮箱中，图片将被上传到自己的空间。邮件标题将作为照片的关键字，邮件内容作为照片的描述。

3.在线幻灯片相册

在巴巴变中可很轻松地管理个人的图片。点击页面中的"照片"→"我的专辑"，可打开专辑相册制作页面。点击"创建我的专辑"按钮，在新建专辑页面中输入专辑名称和简介，点击"保存"即可新建一个专辑。

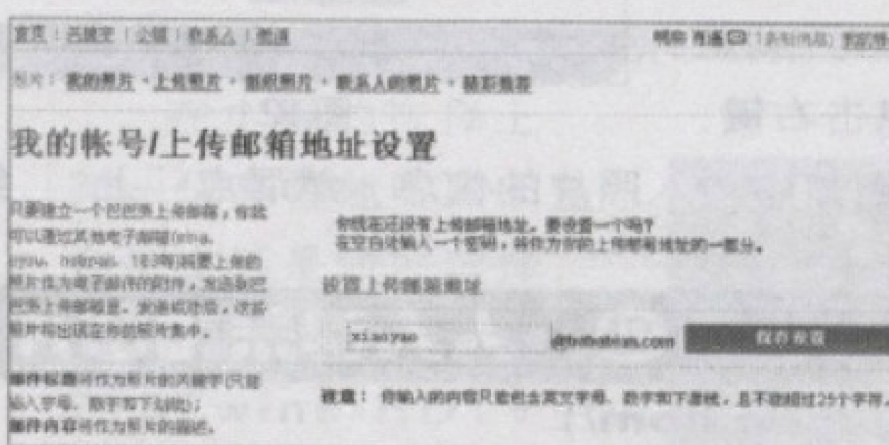


图9

返回"我的照片"页面，显示出所有刚才上传的图片。点击某张照片，在编辑页面中点击窗口上方的"加入专辑"按钮，即可将照片加入某个专辑（图10）。点击页面底部"我的专辑"，打开个人专辑，可对保存在专辑的图片进行批量处理设置，比如设置标题、描述、添加Tags等。每个专辑还有一个幻灯片式的在线浏览器。点击专辑右侧的"浏览幻灯片"按钮，打开幻灯片浏览器，在窗口上方有播放控制条。点击播放控制条上的Play按钮，将自动播放相册中的图片。

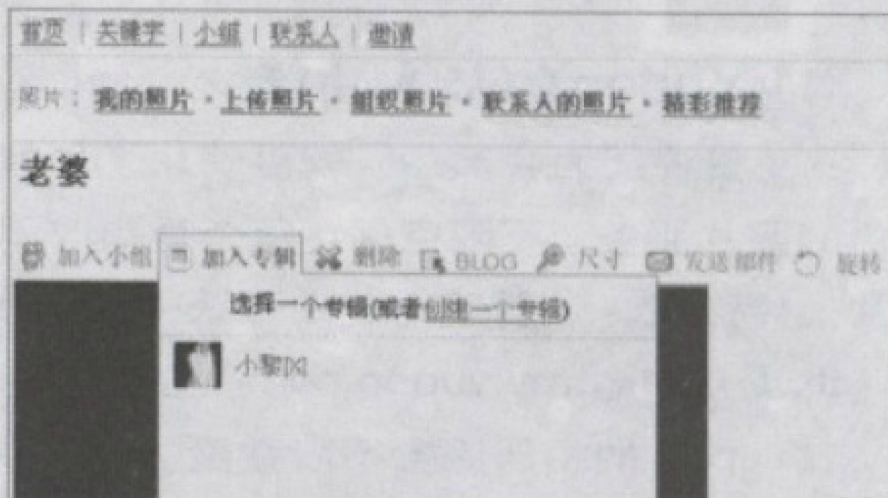
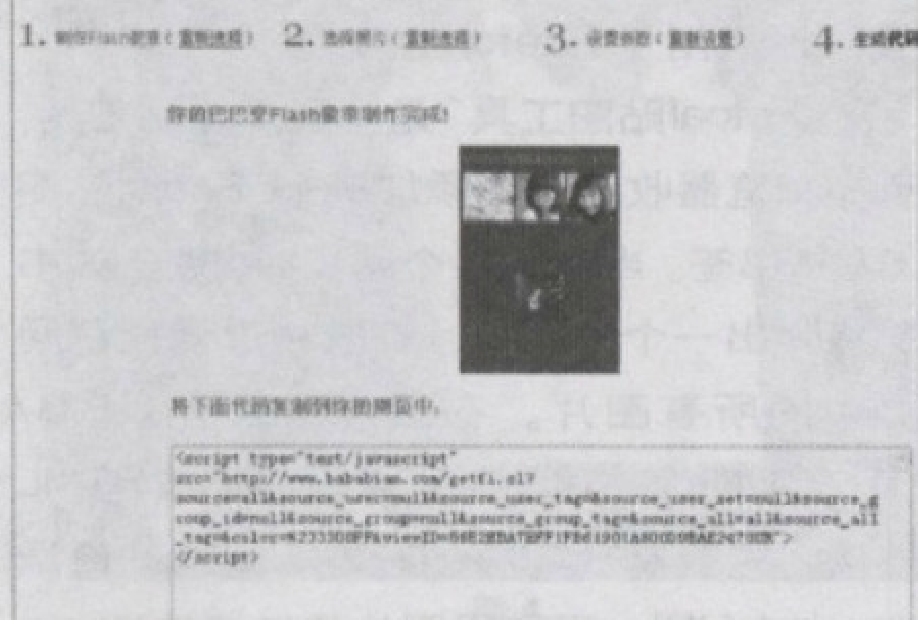


图10

巴巴变具有很强的SNS社交特性，其他成员可通过前面申请的域名查看自己创建的专辑，留下对某张照片的评论。较有意思的是，在巴巴变中提供了"语音评论"功能。在浏览的某张图片下方有一个评论窗口，点击窗口下方的"录制语音评论"，可在线录制发表语音评论。另外，也可把喜欢的照片收藏起来，加入自己的收藏夹中，将某位成员加为好友，及时查看朋友发布的新图片。

4.在博客上添加"巴巴变徽章"

巴巴变徽章与Flickr的个性相册很相似，用户可通过它展示个人或小组照片、建立专辑或收藏某一关键字的照片。


图11

点击页面下方的功能命令“浏览”→“巴巴变徽章”，打开制作页面后，首先选择你要制作的徽章类型。有两种类型的徽章可供选择：HTML和Flash。点击“下一步”后开始选择照片，可选择个人、小组照片或所有人发布的公共照片；再设置背景色，点击“生成代码”按钮，巴巴变Flash徽章就制作完成了。将页面中的代码复制添加到自己的博客首页中，就可随机显示巴巴变更新图片了（图11）。

5.巴巴变图摘工具

除了各种方便的图片上传方式外，巴巴变还提供了图摘工具，方便用户收藏上传图片。

巴巴变图摘是个浏览器的插件，可以直接从任何网页上摘取照片上传到巴巴变的个人相册中。下载安装巴巴变图摘插件（下载地址：http://www.bababian.com/install.reg），这是一个名为“install.reg”的注册表文件。双击“运行”后，在弹出的对话框中点击“确定”就安装成功了。重新打开浏览器，在网页上的任何一张照片上点击右键，选择“巴巴变图摘”，在弹出的新窗口中输入照片的信息，然后点“上传”按钮，选择的照片就会上传到个人相册中（图12）。

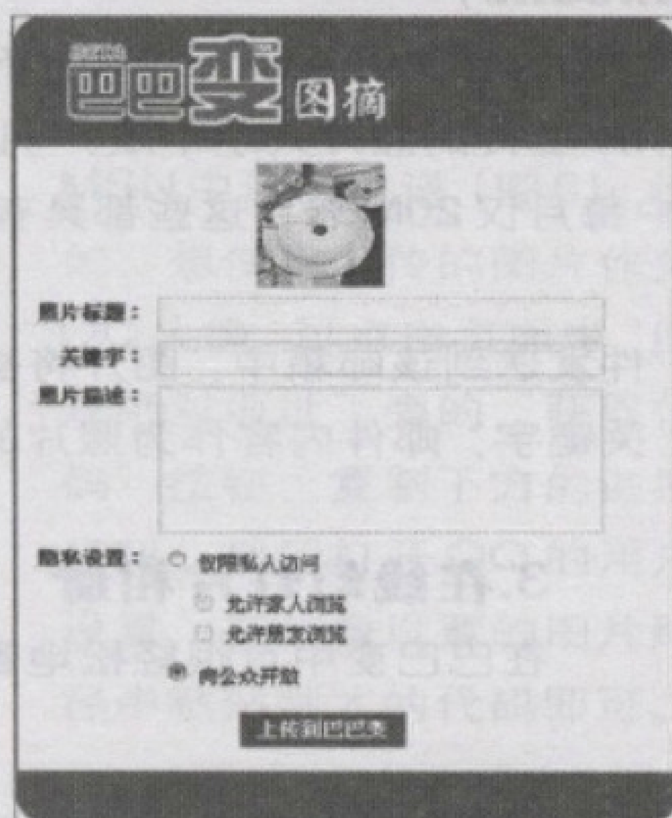


图12

6.将图片批量发布到MSN空间

上传图片到巴巴变后，会自动生成一个外贴代码，用户可从博客、网站与论坛中引用该图片。同时巴巴变也提供了发布博客的功能，可直接将巴巴变中的图片批量发布到Blog中，而且可以选择或定义你喜欢的布局。

点击页面下方的功能命令“设置”→“发布到Blog”，打开博客发布页面。在发布Blog之前，需要先设置一个Blog并选择其提供商或它的应用程序接口。例如要将图片发布到MSN Space中，可设置Blog API地址为“https://storage.msn.com/storageservice/MetaWeblog.rpc”，并输入自己的MSN Space空间用户名和密码。点击“下一步”，验证密码无误后，即可生成图片批量外贴代码，再将它复制粘贴到MSN空间中便可。

巴巴变可说是模仿Flickr最成功的国内图片站点，所提供的各种图片功能极为丰富，其中的一些功能甚至是Flickr不具备的，如巴巴变幻灯片、制作GIF动画、日历视图、语音评论等。喜欢Flickr的用户如果不习惯其英文界面，那么巴巴变绝对是个非常好的选择。

四、人人都来拍图片

——又拍网（http://www.yupoo.com/）

又拍网在国内可说是比较受欢迎的，也是一个影响力较大的图片网站。特别是最近和seehaha携手，而且还与《钱江晚报》合作，用户可把自己的照片投稿到报纸上，对于喜欢摄影拍照的用户来说可是有不小的吸引力。

1.Yupoo的基本功能

免费注册为会员后，就可使用Yupoo提供的照片服务，不限空间，每个月30M的照片上传流量。注册后用户还可获得一个形如“http://用户名.my.yupoo.com/”的域名。

Yupoo的相册服务不限数量，并提供相册管理工具，进行相册管理，照片组织安排。目前提供了3种方式进行照片上传，一种是单张上传，另一种是将照片打包上传，还支持邮件上传。为了方便图片爱好者们交流，Yupoo提供了群相册功能。该功能是指可以多人一起维护的相册，比如：班级相册、好友相册、驴友相册、团队相册等。

Yupoo也是采用Tags标签，对照片进行个性化的管理归档。另外，还提供了“专题”的建站方式。它定期或不定期地推出一个关键字，然后用户上传跟该关键字相关的照片，这是一种有组织的标签。专题可以让用户共同参与图片网站建立，是个比较有趣的思路。

2.在图片上留下你的“足迹”

比较有趣的是，在Yupoo中浏览了某张图片后，不仅可发表评论，还可在照片上添加一些标注，留下你的“足迹”。点击图片上方的“标注”按钮，在图片浏览区会出现一个方框。改变方框大小并把它拖动到要添加标注的地方，在方框中可输入评论的文字。点击“保存”按钮，文字就被隐藏地加入到图片中了。当别人浏览图片用鼠标移动到你添加标注的区域时，就会自动显示你标注的文字（图13）。


图13

用过Flickr，看过国内众多的图片网站，你也许会感叹，原来一张张的图片也可玩得如此精彩！——发点照片，互相交流一起讨论，图片世界变得如此渺小！

幸福时代，一个老鸟眼中的暑期装机思路

■四川 一居

配置兼容机正进入一个"黄金时代"，现在花四五千元装配的电脑在性能上就可与3年前耗费七八千元的配置媲美。当然，如果你愿意花更多的钱，电脑的性能和功能更将发生翻天覆地的变化。可以肯定的是，随着Intel和AMD新平台在近期的双双推出，暑期主要配件的价格将会进一步走低。面对如此大好局面，让我们先来做个装机计划吧。

入门级配置

入门级并不代表性能低下，需求不同造成这一档次的配置更注重价格性能比。只要选用得当，目前入门级的配置已完全能满足家庭应用、上网/办公、一般3D游戏的需求。

入门级赛扬D参考方案

配件	型号	价格(元)
CPU	赛扬D326 (散装+九州风神P4风扇)	280
主板	华擎775Twins-HDTV	480
内存	NCP DDR2-533 512MB	305
硬盘	希捷酷鱼7200.7 80GB(散)	390
光驱	三星金将军52X CD-ROM	100
显卡	集成	
声卡	集成	
显示器	大宇719BF 17英寸纯平	699
机箱/电源	东方城网吧先锋 (含方舟二号电源)	135
音箱	普通塑料小对箱或耳机	20
键盘/鼠标	富士康银狐光电套装	48
整机	2457元	

注：无特殊说明，本文中所有配置表中列举的价格及产品型号搭配仅作参考

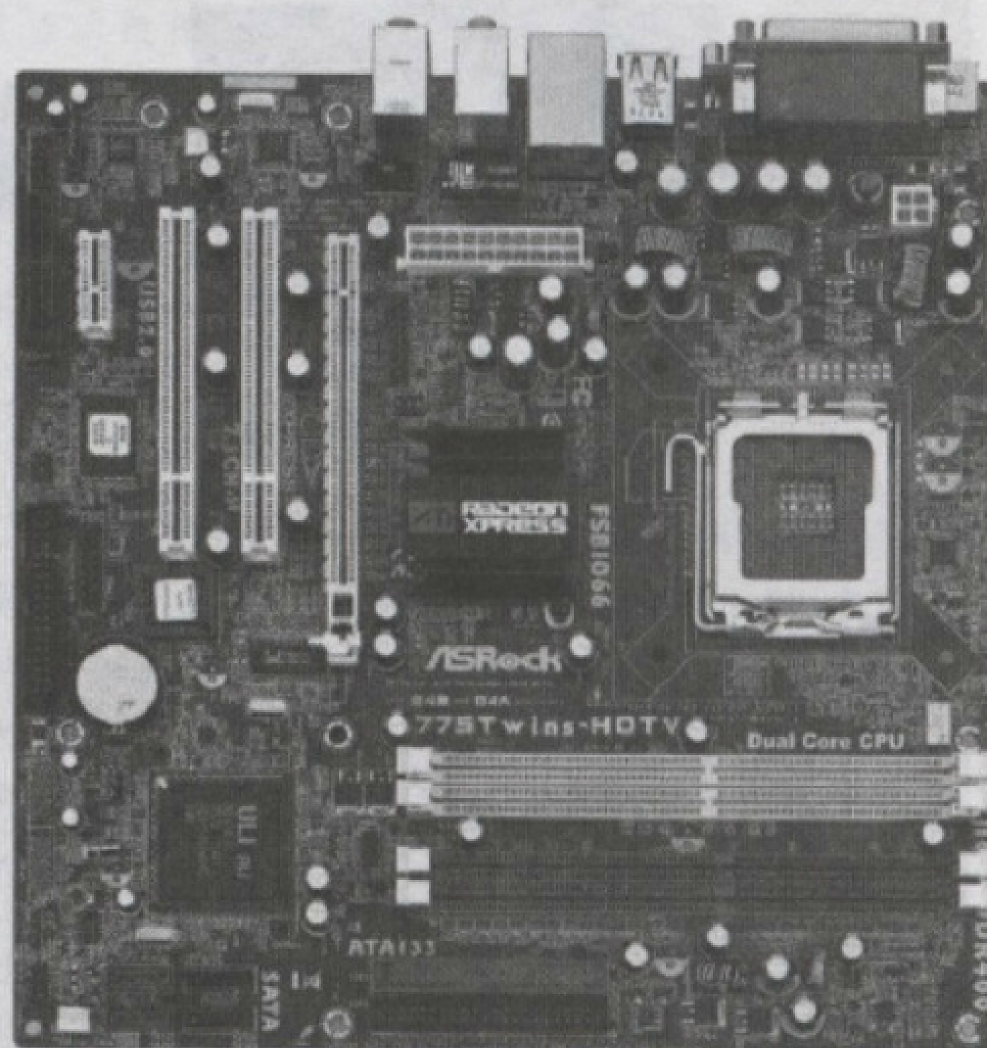
1.赛扬D方案

入门级赛扬D参考方案，如无特殊说明，本文中所有配置表中列举的价格及产品型号搭配仅作参考。

●方案要点

目前的赛扬D处理器中，采用LGA 775接口的在价格上和Socket478接口的差不多，而且采用LGA 775接口的产品主频更高，支持EM64T等新技术，配套主板也更多，所以应是今夏用户选择的绝对主流。

在主板的选择上，新一代高性能PCI-E整合型主板是较好选择。例如本例选用的华擎775Twins-HDTV主板，采用性价比非常高的ATI RADEON Xpress 200和ULi1573芯片的组合，除集成ATI RADEON X300级别的显示核心外，还提供了一个PCI Express x16插槽和一个PCI Express x1插槽，方便用户日后升级。这款主板还支持DDR2 667和DDR400两种规格的内存，未来升级潜力不错。



新一代PCI-E高性能整合主板是入门级用户装机首选

对于注重价格的用户来说，目前纯平CRT显示器的可选性仍很大，

显卡的整合和独立

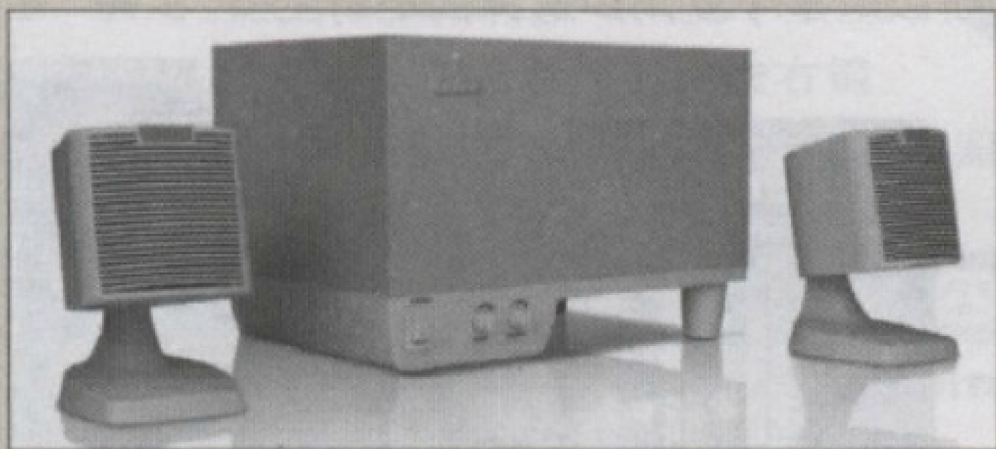
细心的读者可发现，目前的新一代整合型主板的价格和非整合型主板差不多，甚至更便宜。所以对入门级用户来说，在配机时首选整合型主板或整合型主板+独立显卡都比非整合型主板+独立显卡更划算。在需要严格控制预算的情况下，选择整合型主板和非整合型主板间的整体性能差距非常小，却可以节省投入。

"搭积木"的窍门

装机就像"搭积木"，只要牢记最主要的功能诉求，大家完全可根据自己的需求灵活变动。表1中的方案是目前在兼顾整机的性能和未来升级的情况下价格相对较低的配置，但如果你资金不够却又非常想拥有一台属于自己的电脑，仍可进一步暂时牺牲部分性能和功能来达到目的。

比如，内存容量可削减至256MB，虽然容量变小了，但安装Windows XP操作系统、跑跑主流程序没有问题。如果网络条件较好，光驱也可暂时不要。在装机时要求商家在硬盘上做好操作系统、驱动等程序的备份，其它需要的软件可从网上下载或通过局域网进行共享安装，待到资金缓解后直接升级为DVD刻录机，这也不失为一个省钱的方法。此外，还可考虑选用二手显示器，目前二手17英寸纯平CRT显示器的价格多在350～400元，不过选购时最好能有懂行的朋友参谋，并进行仔细测试。

需要注意的是，虽然目前市场上也有许多价格更低的LGA 775接口主板，但其中绝大部分没有AGP插槽，将来没有升级显卡的余地；部分主板虽具有AGP或AGI显卡插槽，但它们与价格略高但性能更强的RC410芯片组主板相比没有性价比优势。所以建议大家尽量不要在主板的投资上过于苛刻，否则得不偿失。



2.1音箱是装机绝对主流

如果资金相对宽裕，可选择购买15英寸或者17英寸的LCD显示器，多花几十元购买一款摄像头也会为你的"冲浪"带来更多快乐体验。想要欣赏DVD影片或者HDTV的话，可更换容量更大的硬盘，搭配19英寸纯平CRT显示器，再配上一台DVD刻录机以及入门级5.1声道多媒体音箱，这样的配置满足DVD影片和HDTV的播放/欣赏/存储基本足够，而整机价格不会超过3400元。

对于游戏玩家而言，在表1的配置基础上，只需要再购买一块500～800元的独立显卡，就可让整机的3D性能满足当前的主流游戏。在这个价位上，采用GeForce 7300/7600系列芯片，或采用RADEON X1300/1600系列芯片的显卡产品值得关注。



19英寸宽屏LCD是目前热门产品

低价纯平的可选性仍不错

在液晶显示器疯狂降价的压力下，很多入门级纯平CRT显示器已降入800元内，个别品牌的部分产品型号甚至降入了700元以内，相当超值。

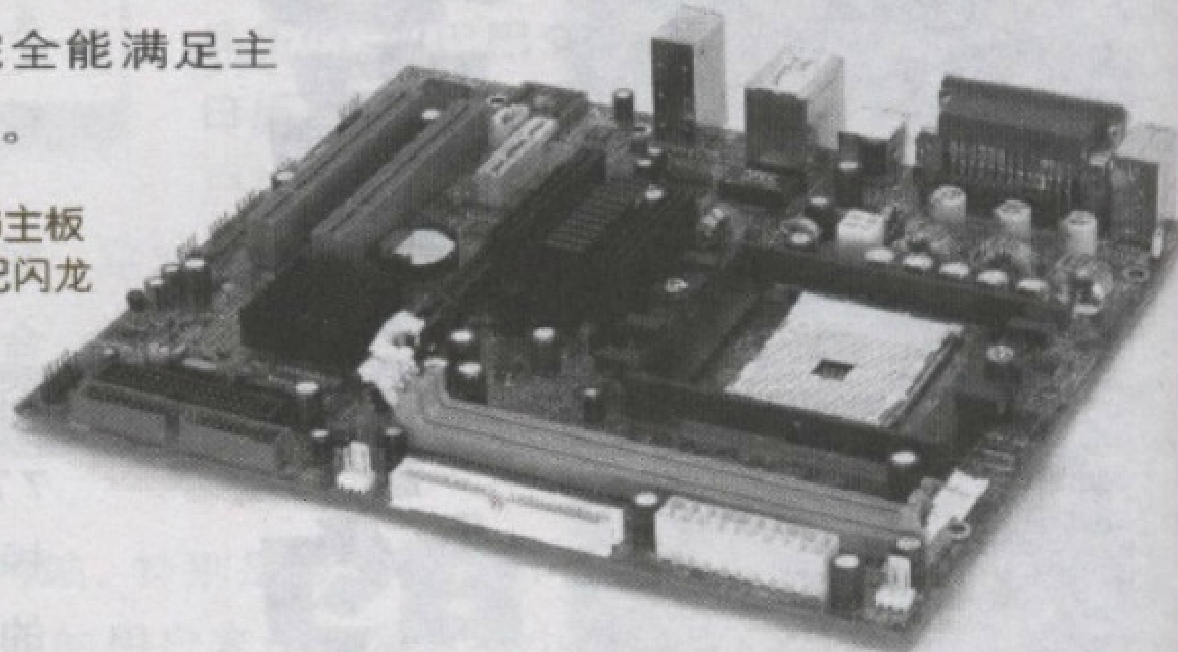
2.闪龙方案

AMD平台入门级参考方案

配件	型号	价格(元)
CPU	闪龙2500+(散+风扇)	440
主板	七彩虹C.NF4G7 Ver1.4	499
内存	Kinghorse 512MB DDR400	305
硬盘	希捷酷鱼7200.7 80GB(散)	390
光驱	LG GDR-8164B	160
显卡	集成	
声卡	集成	
显示器	TopView T77N	730
机箱/电源	建基 黄金骑士KF45A (标配250W电源)	180
音箱	漫步者R201T北美版	100
键盘/鼠标	多彩办公高手	80
整机	2884	

●方案要点

这同样是一款完全能满足一般用户需求的主流配置，在Socket754接口闪龙CPU的主板选择上，独立主板在价格上和整合型主板差不多，比如NVIDIA nForce4X芯片组的报价基本和使用N61G（整合GeForce 6100显示核心）芯片组的产品差不多，所以采用N61G芯片组的整合型主板是入门级用户配闪龙的绝佳拍档。GeForce 6100/6150系列芯片组内建GeForce 6200TC级显卡，具备HD Video视频硬件加速功能，性能和功能完全能满足主流应用的需求。

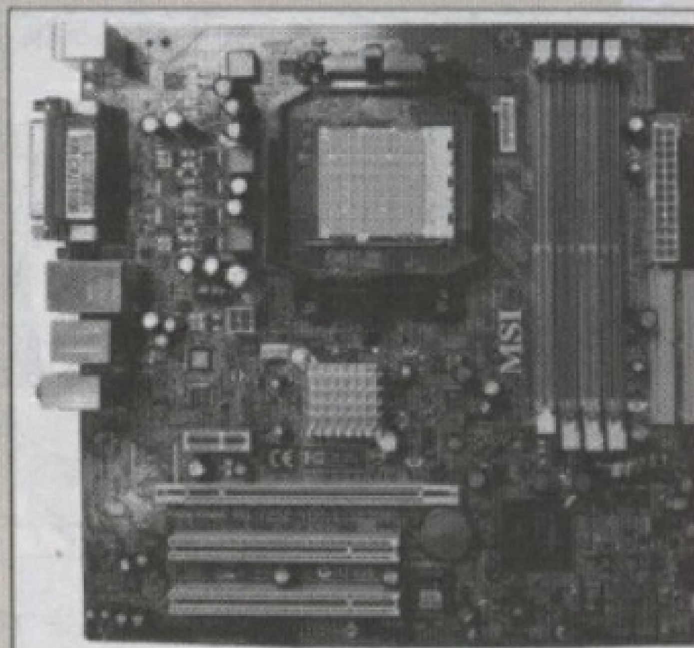


C51G主板正好配闪龙

搭积木

同"赛扬D方案"中的"搭积木"同样道理，配置是死的，人是活的，只要明白除了不同平台或接口间的CPU、主板、显卡不能互换外，其它配件都是通用的。需要单独强调的是AMD用户将面临的一个问题——是否需要升级到AM2？

与754版相比，AM2版Sempron除了接口改变、增加了对双通道DDR2内存的支持外，其它特性相同。而且各种测试表明，各种版本的AM2产品相比过去的Socket754/939/940产品除了内存性能之外，其它方面的性能提升不是很明显。所以对于计划暑期装机的用户来说，同档次AM2平台如果价格超过老Socket754/939平台200元以上，基本不推荐购买；如果价差在百元内，装新机时抢先跨入AM2平台也是一种不错的选择。



GeForce 6100芯片组的AM2主板

主流型配置

目前5000～8000元的配置都可归为中端主流配置，这类机型一般更注重某类性能的充分发挥或整机功能的多样性。

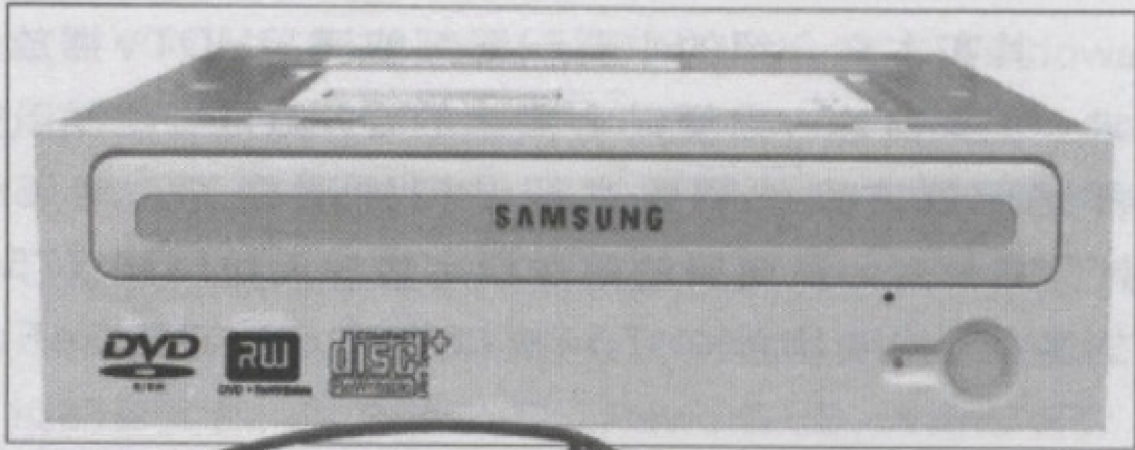
1.Intel平台方案

●方案要点

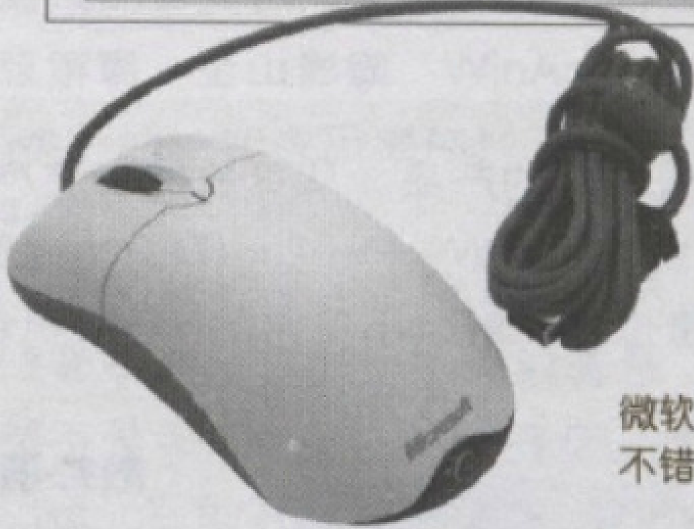
参考方案是一款以均衡性为主的机型，有超频性能不错的处理器，采用了大容量的内存、硬盘，并配有DVD刻录机，无论是大容量游戏文件存储、DVD/HDTV转存等应用都能轻松胜任。具备较高性能的显卡和大屏幕的液晶显示器，无论是游戏应用还是高清视频都能保障流畅、清晰的执行和欣赏。

Intel平台主流配置参考方案

配件	型号	价格(元)
CPU	Pentium4 506（盒）	730
主板	精英945P-A	680
内存	创见DDR2-667 512MBx2	610
硬盘	希捷酷鱼160GB/SATA（盒）	640
光驱	建兴SHW-160P6S	330
显卡	昂达X1600PRO HM狂飓版	799
声卡	集成	
显示器	Acer AL1916W cs	1890
机箱/电源	机箱任选+鑫谷速核530PQ	320
音箱	漫步者R1000TC北美版	160
键盘/鼠标	罗技新款光电高手	149
整机	6308	

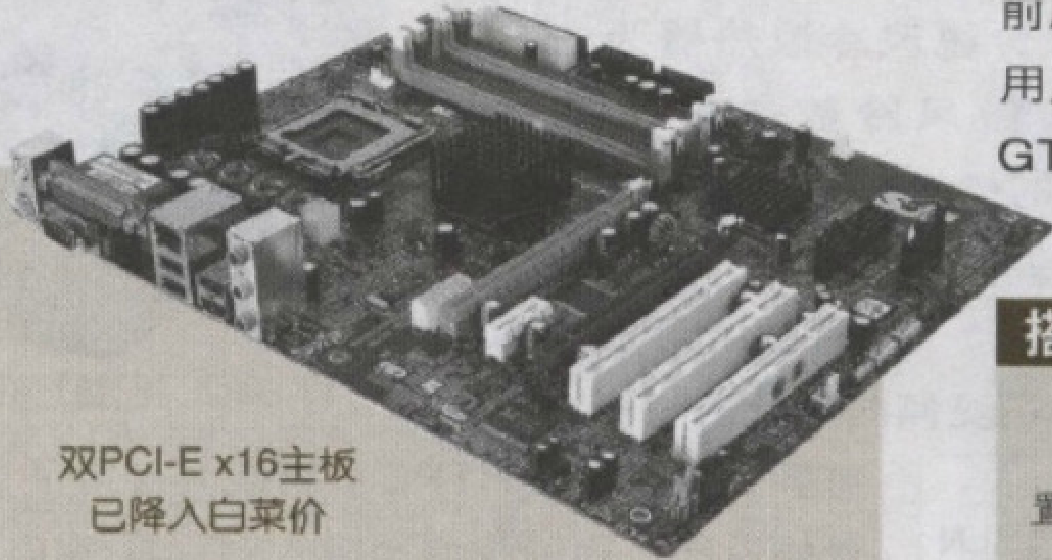


DVD刻录机已成主流机型标配


微软极动鲨是性价比不错的选择

搭积木

目前大部分具备双PCI-E显卡插槽的主板和仅有一个PCI-E显卡插槽的产品价差不到百元，考虑到将来的升级扩展，主板应优先选择双PCI-E显卡插槽的产品。另外在CPU和硬盘的选择上，基本上就不用考虑只有一年质保的散装产品了，而盒装160GB及以上的硬盘和DVD刻录机应是标配。为满足主流显卡的要求，所选电源额定功率应不低于250W。如果对3D游戏较偏爱，还可进一步选配更高级别的3D显卡。


双PCI-E x16主板已降入白菜价

自己动手装机肯定与品牌机的搭配思路有些不同，比如在CPU的选择上，同等条件下“选低不选高”是DIY用户选用CPU的基本准则，比如在Pentium D中，Pentium D 805/820应是主流的选择，这样的产品不仅价格便宜，而且DIY用户看重的可超频性也更好。

2.AMD平台方案

●方案要点

这同样是一套均衡考虑的全面型方案，对所有的主流用户几乎都适用。1GB的内存容量基本能够满足目前所有的电脑应用需求了。对游戏性能需求较高的用户可直接将显卡更换为GeForce 7600 GT/7900 GT级别的显卡。

AMD平台主流配置参考方案

配件	型号	价格(元)
CPU	Athlon64 3000+（939，盒）	795
主板	七彩虹C.NF4-SLi Ver1.4	699
内存	三星金条512MB DDR400x2	680
硬盘	希捷酷鱼160GB/SATA（盒）	640
光驱	NEC ND-3550A	330
显卡	铭极光 7600GS 256MB	799
声卡	集成	
显示器	AOC 993S 19英寸纯平	1050
机箱/电源	机箱任选+鑫谷K8-350P	380
音箱	罗技M-20	110
键盘/鼠标	微软光学极动鲨套装	189
整机	5672	

搭积木

对喜欢自拍自导的用户而言，视频编辑机型配置的内存应不低于512MB，同时要具备大容量硬盘和DVD刻录机，其实表4中的配置已完全能满足这种需求。但要注意应优先选择具备IEEE 1394接口的主板，如主板没有提供IEEE 1394接口，为了能够采集DV等设备中的数字影像可添配一块IEEE 1394采集卡。采集卡选择时可挑选采用了Agree 1394控制芯片的产品，它们通常具有较好的采集速度。

随着电脑硬件性能的不断发展，对从事工程设计、动画制作、科学研究、软件开发、金融管理、信息服务、模拟仿真等专业领域的用户来说，目前主流配置的电脑都完全能满足通用型图形工作站的需求。但对有较高要求的用户，如果打算配备一台性能不错的桌面台式图形工作站的话，应放弃CPU的超频性能，去选择一款强劲的双核产品。ECC内存、高频内存并非必需，但质量较好的品牌内存是必需，容量不要低于1GB。大容量硬盘、DVD刻录机已成标配，这点毋需多言。

显卡方面，对需求较高的用户来说选用专业卡更好，虽然价格要贵上一大截，但专业显卡对3D设计、模拟仿真等软件可提供更好的支持，对OpenGL API的支持能力对专业绘图驱动及软件都有优化（如驱动为CAD、DDC等程序有专门优化），处理速度更快。在显示器的选择上高档20～24英寸纯平CRT或液晶显示器都可作为不错的选择。

3.HTPC机型方案

HTPC是Home Theater Personal Computer的缩写，意思是“家庭影院个人电脑”，能流畅完美地播放/欣赏HDTV及DVD是其主要目标。

●方案要点

其实本文介绍的主要配置都能满足HDTV播放的需求，但要打造一台更贴合需求的专用HTPC电脑，前面那些配置方案就需要进行专门的调整了。对于一台HTPC而言，最重要的就是稳定性。无论LGA 775接口的赛扬D或者Socket754接口的闪龙，还是GeForce 7300 LE和RADEON X1300，目前的主流硬件在性能上都已能完全满足HDTV播放的需求，但HTPC最忌讳的就是在播放中频频死机或重启，所以稳定性很重要。其次是功耗，长时间播放，功耗越少的配件越佳，例如在同档次CPU的选择上，移动版处理器优于桌面版处理器，P4 5XX处理器优于Pentium D处理器。另外静音也很重要，“嗡嗡”叫的HTPC只会让人心烦意乱，多采用一些低噪音散热装置无疑可让你在欣赏大片时更投入。最后，由于HTPC更倾向于家电化，外形美观对于HTPC也是很重要的，一定要能够融入到周围的家具及室内装修的风格中。

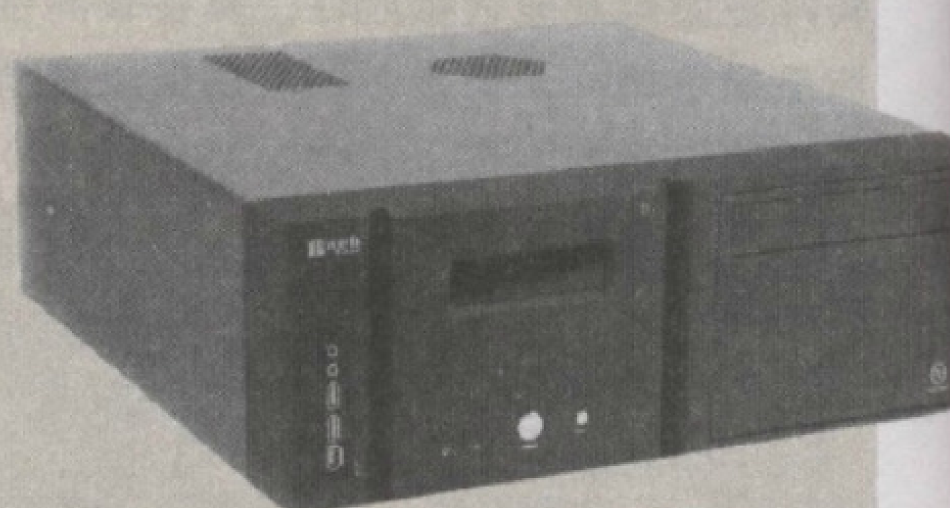
搭积木

CPU：可优选低功耗的产品。从目前的主流产品来看，Pentium M 7XX的功耗是27W、Turion 64的功耗是25/35W、P4 6X1的功耗是85W、Pentium D的功耗是95W、Athlon 64的功耗是67W、Athlon 64 X2的功耗是89W。功率高的CPU发热量也大，对以小见常的HTPC机箱来说散热是严峻考验，所以移动版处理器更适合于用户打造专用HTPC。



小机箱逆势成HTPC潮流

散热器：购买热管、液冷等中高端配件的人还是少数，主流市场仍以传统风冷散热器为主。实际上传统风冷散热器已可满足HTPC的需求，且技术成熟，价格相对低廉。



TT Bach（巴赫）机箱很适合于主流玩机读者

机箱：与普通电脑对机箱高大稳重的要求相比，HTPC的机箱更追求小巧，多采用Micro ATX结构。而且主流HTPC机箱更倾向于卧式机箱或可立可卧。一款好的HTPC机箱既具备方便更换/扩充内部零配件的设计，也能很好地融入到家具/家电的氛围中，展现出PC家电产品的特有气质。在选择HTPC机箱时除了考虑外观和散热性，最好选用能安装标准ATX电源和Micro ATX主板的产品，以确保兼容性和使用方便性。



全汉FSP400-60GLN电源被很多中高端机型采用

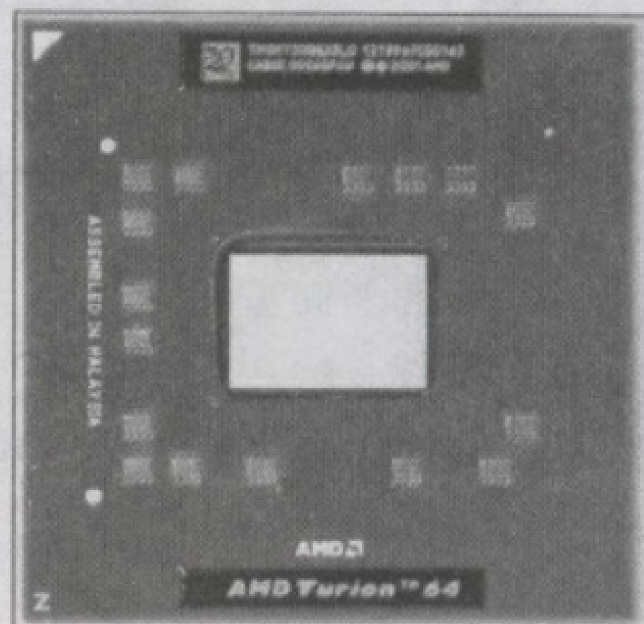
电源：根据配置不同选择能稳定执行额定功率的电源，除此而外，静音是需要考虑的重要因素。静音电源一般采用12～14cm或者更大尺寸的散热风扇，过风面积比小尺寸的风扇大大增加，这样可以较低的转速实现散热，从而很好地解决散热与噪音之间的平衡。

打造静音节能的HTPC

用桌面CPU打造HTPC没啥好稀奇的，下面我为大家介绍一下用移动CPU打造静音节能HTPC的思路。

64位的Turion 64是AMD的移动处理器，以极低发热量且具备1MB二级缓存而受到DIY用户的追捧。其功耗仅为Athlon 64的1/3，而性能与同频率Socket754接口的Athlon 64基本相当。Turion 64处理器有MT和ML版的区别，ML的功耗为35W，MT则为25W，两者价格差距不大，后者更适用于HTPC。可选产品有Turion 64 MT-28（主频1.6GHz）和MT-34（主频1.8GHz）。

由于Turion 64处理器没有顶盖，裸露在外的核心较脆弱，在上面加一个普通Athlon

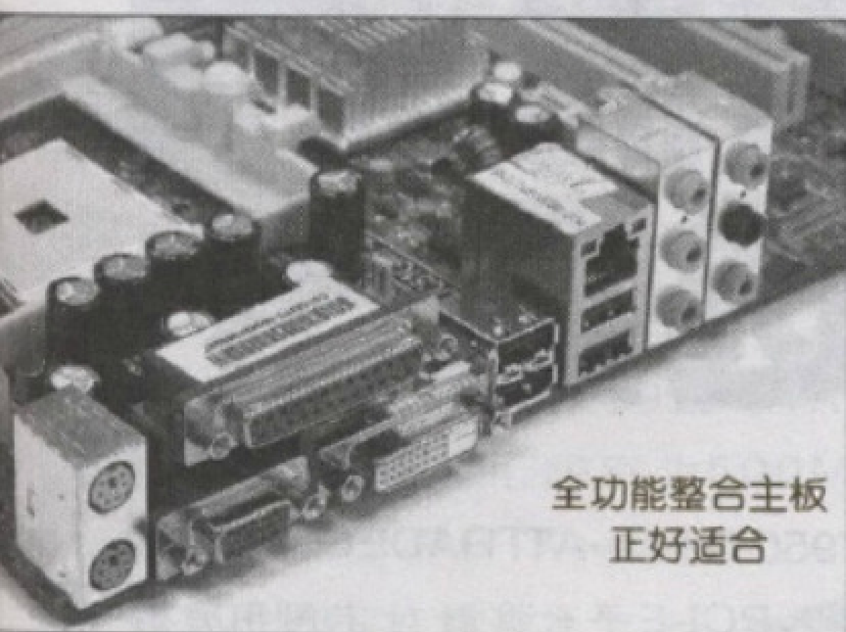


→Turion 64 MT处理器

配件	型号	价格(元)
CPU	Turion 64 MT-28 /超频三青鸟风扇	670
主板	双敏UC51GM7-D	499
内存	Kinghorse DDR400 512MBx2	610
硬盘	希捷酷鱼160GB/SATA(散)	575
光驱	LG GWA-4164B	345
显卡	集成	
声卡	集成ALC850音效芯片	
显示器	Acer AL2016Wxsd	2690
机箱/电源	金河田 宝鼎2015B+电源	320
音箱	创新Inspire 5.1 5100	650
键盘/鼠标	罗技无限炫光套装	149
其它	天敏电视精灵2电视卡	130
其它	可选投影机	
整机	6638	

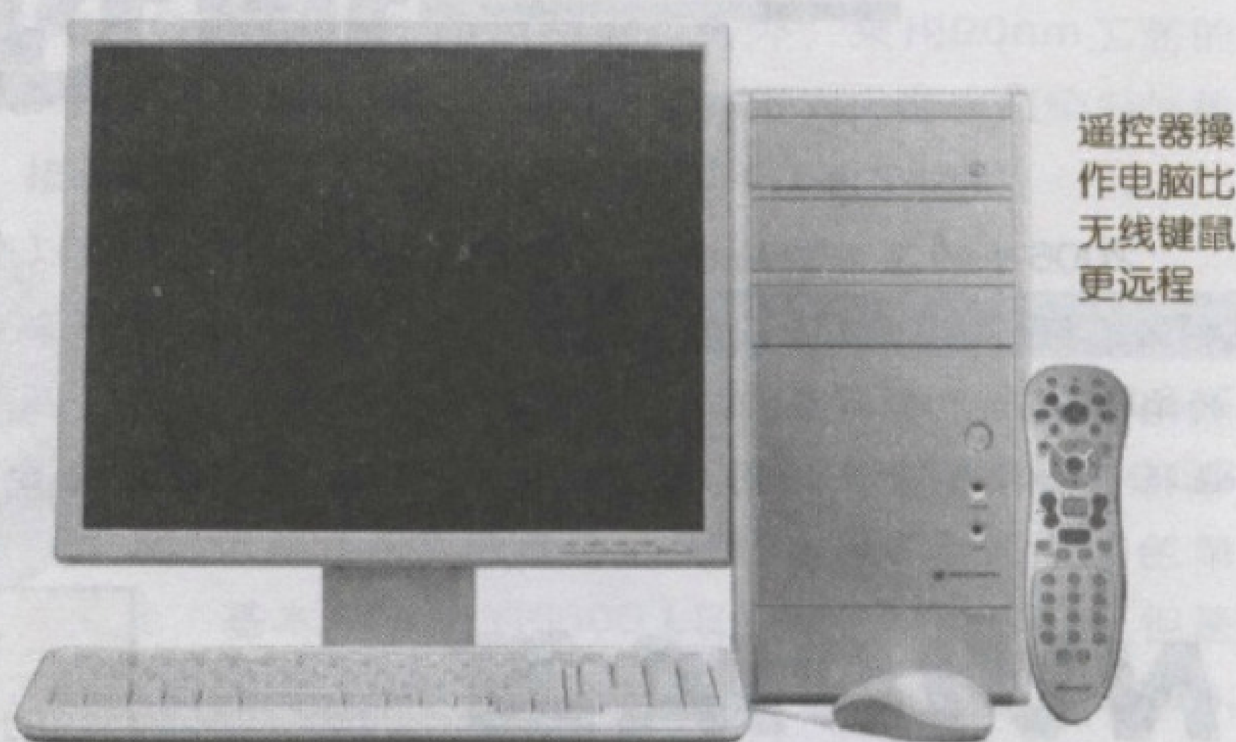
64风扇很容易造成处理器的损坏，所以建议选择超频三的青鸟或金蚂蚁一类的散热器，这类散热器都可直接接触芯片，可确保较好的散热性，也较安全。此外，为了确保安全，可要求商家在出货时必须搭配用于保护核心的顶盖，而且验货时需注意顶盖和核心是否接触紧密而又没有挤压。

Turion 64虽然采用Socket754接口，但需要主板BIOS支持它独有的E-stepping技术和低电压规格才能正常使用。目前市场上支持Turion 64的主板有微星RS482M-IL、微星K8NGM-V、映泰GeForce6100-M7、双敏UC51GM7-D（C51G芯片组，提供了DVI接口及S-Video+色差分量输出挡板，可直接把高清晰的HDTV等输出到电视上）、磐正EP-8NPA SLI等，大家可根据需要选用。1GB内存和160GB硬盘都是主流之选，能满足HDTV应用的需求。由于是小机箱，所以在选用DVD刻录机时可优选短机身设计的产品。


全功能整合主板正好适合

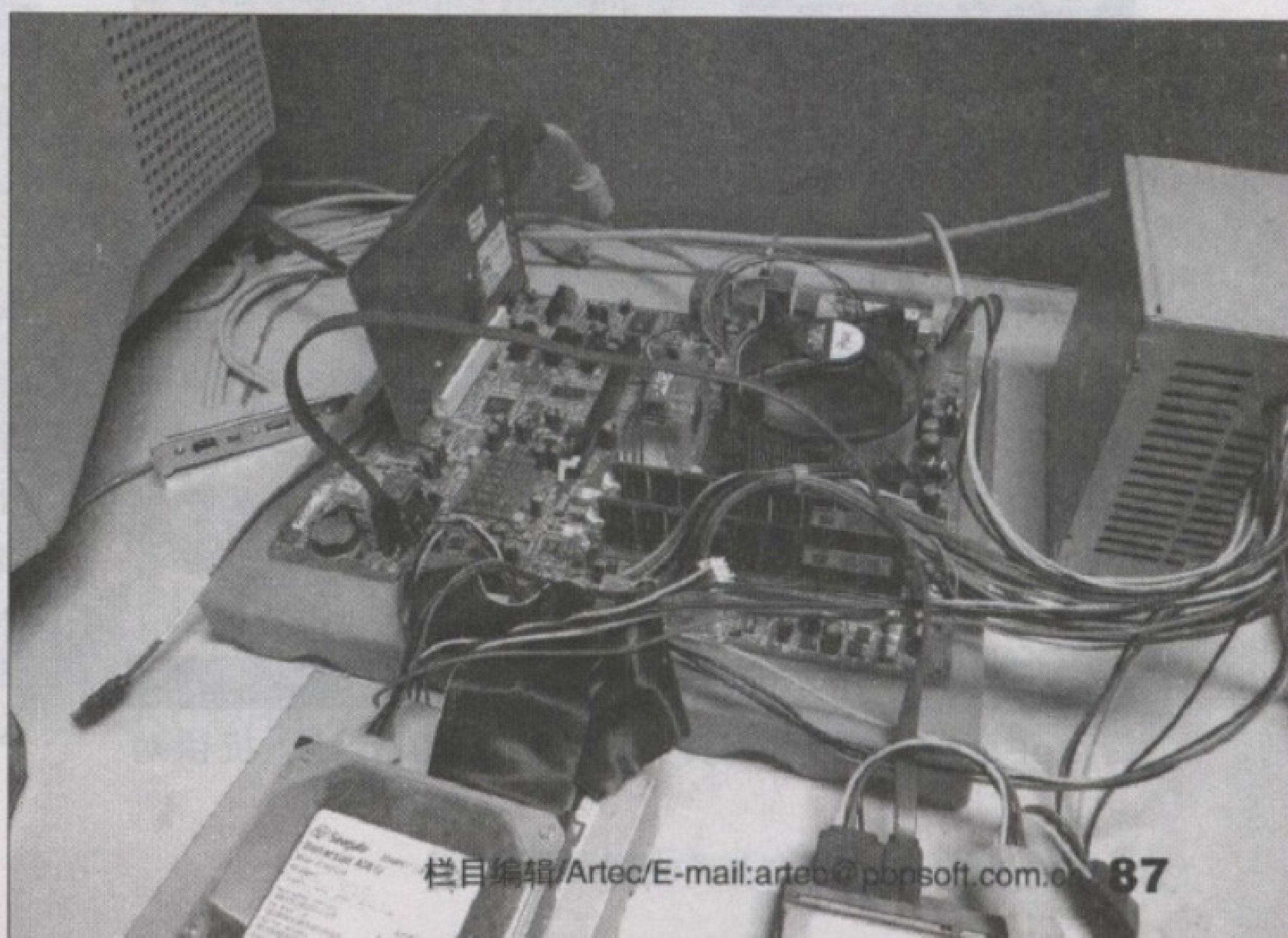
音箱的选择上，可直接通过AV功放等设备接驳家中的家庭影院设备，或选购一款5.1多媒体有源音箱。电视卡的采用可极大丰富HTPC的功能，让HTPC成为多功能的视/音频设备。不用选购太贵的产品，市场上采用飞利浦713x芯片的电视卡就能满足看/录需求，一般产品的价格大概在100～150元。此外，通过Girder等在Windows下使用的遥控工具软件，便可实现遥控Windows Media Center 2005、Meedio、SageTV、Beyond TV等多种媒体中心软件，模拟键盘、模拟鼠标、关机以及第三方插件的众多功能，并且以非常轻松的无线控制随意切换各种遥控配置文件（如WinDVD、PowerDVD、WinDVR、超级解霸、金山影霸、WinAmp和微软媒体播放器等Windows下的一切应用程序），如此可更灵活地欣赏音乐和电影乐。

键盘/鼠标最好选用无线产品，本例的罗技无限炫光键鼠套装是一款低价的无线套装（仅鼠标无线），键盘虽然不是无线的，但内置了无线鼠标信号接收器。无限旋貂极光版的有效使用范围在2米左右，这样躺在沙发上就能操控电脑了。


遥控器操作电脑比无线键鼠更远程

后记，装机“黄金时代”

今年暑期，正是有史以来购机或升级的最“黄金时代”.在今年暑期,主板价格将进一步走低，随着Intel和AMD新一代平台的上市，目前的主流主板产品清货在所难免，这为用户能在暑期以较低价格选配电脑提供了契机。目前的主流CPU价格将大降，据传Intel将在今年第三季度向对手AMD发出“史上最恐怖”的价格袭击，凭借自身的产能优势在价格成本上打击竞争对手，为了夺回市场占有率，部分处理器降幅甚至可能超过6成。而AMD肯定不会坐以待毙，一场精彩的价格战将在暑期时节上演。如果一切得以实施的话，暑期读者必将以更优的价格买到更满意的CPU。总之，今年暑期将进入有史以来购机或升级的最“黄金时代”，所购的机型无论在价格还是性能上都将不会让你失望。



注：更多显卡的内容请参考本期“硬件评析”栏目的《从“芯”而动，按需而选——通过GPU选显卡》一文。

从"芯"而动，按需而选——通过GPU选显卡

■四川 无机

2006年的显卡市场正发生翻天覆地的变化，有史以来最强显卡NVIDIA GeForce 7950 GTX和ATI RADEON X1900 XTX已推出，顶级产品的性能又一次提升。而在中低端消费级市场，显卡也已全面转入PCI-E平台，针对不同用户群的消费级显卡新品层出不穷。市场上数代产品共存，在给消费者增加了可选性的同时，众多不同型号和时代的产品也让很多初接触硬件的用户无从下手，到底哪一款更适合自己呢？

NVIDIA篇

自从发布了GeForce 7系列显卡之后，NVIDIA重新得到了市场的认同，GeForce 7系列显卡也迅速进入了热销显卡的前列。但由于种种原因，GeForce 6系列产品并没有因此迅速地离开市场，一些与GeForce 7系列产品没有价位/定位冲突的产品在市场上还会存在一段时间。这给显卡的选购增加了新的困难，许多用户在高性能、新技术与经济实用之间犹豫。

一、夕阳西下的GeForce 6家族



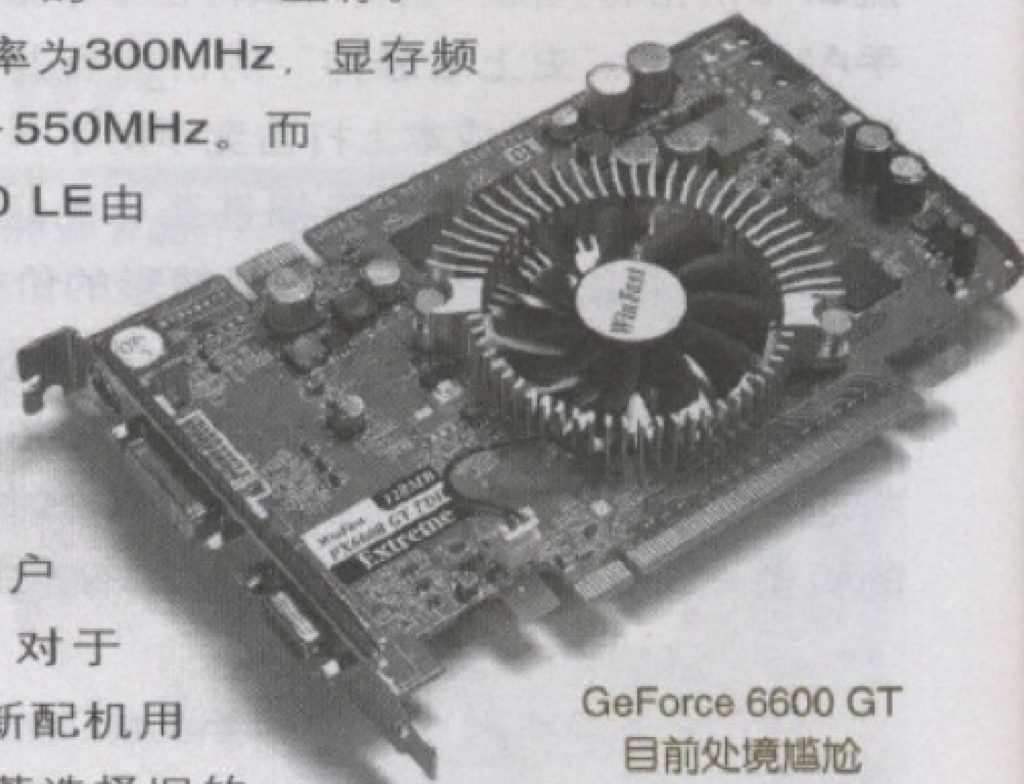
GeForce 6拥有庞大的家族成员，其中许多型号的产品目前仍活跃在市场上

1.GeForce 6800系列

作为GeForce 6系列的顶级GeForce 6800系列型号较多，有16管线最高频率的6800 Ultra、频率稍低的6800 GT，12管线成本较低的6800标准版、6800 GS、6800 GTO，也有8管线的6800 LE、6800 XT。目前8管线的Geforc 6800 LE、6800 XT产品价位与12管线的GeForce 7600 GS产品相近，相比而言，GeForce 7600 GS的整体性能更好，而且新产品在购买和保修上更方便。这样的情况在6800 GS、6800 GTO这类产品中同样存在。

2.GeForce 6600系列

GeForce 6600系列具有8条像素渲染管线，提供对DirectX 9.0c中的关键技术——Shader Model 3.0的支持。GeForce 6600 GT的核心频率为500MHz，标配900～1000MHz的GDDR3显存。GeForce 6600的核心频率为300MHz，显存频率一般为500～550MHz。而GeForce 6600 LE由于性能基本与GeForce 6200一致，除支持SLI外，对中端用户难有吸引力。对于PCI-E平台的新配机用户，同样不推荐选择旧的产品。


GeForce 6600 GT目前处境尴尬

3.GeForce 6200系列

6200是GeForce 6家族中最低端系列，主要包含6200、6200TC、6200A、6500等版本，同样支持Shader Model 3.0，具备4条像素渲染管道和3个顶点着色器。笔者认为GeForce 6200系列不如GeForce 6600系列的产品实惠，只有6200A由于接口的特殊性，对AGP平台升级用户仍有很大吸引力。而GeForce 6200TC和6500的实际性能与C51G等新的整合型主板中的显示核心相当，不如直接购买有独立显卡插槽的整合型主板。

二、市场中坚GeForce 7家族

采用更新制造工艺的GeForce 7家族的显卡，在前代产品的基础上进一步优化了设计，增加了渲染管线和顶点着色引擎的数量，使得整体的性能上了一个台阶。

1.GeForce 7900系列

作为NVIDIA目前的高端产品，GeForce 7900 GTX核心频率达到650MHz，比7800 GTX 512MB高出整整100MHz，而显存频率比7800 GTX 512MB有所下降，为1600MHz，仍搭配256b 512MB GDDR3显存。最新的旗舰产品GeForce 7950 GTX则在同一块显卡上集成了2个核心频率为500MHz的GeForce 7900 GTX，显存频率600MHz，性能虽然达到了新的高峰，但是其夸张的价格导致许多高端用户仍将GeForce 7900 GTX作为目标。



核心更小的GeForce 7900GT性价比相当突出

GeForce 7900 GTX已基本接过了7800 GTX的市场，就目前而言，大部分GeForce 7900 GT与7900 GTX的性能差距并不大，二者的核心完全相同，仅核心/显存频率上有所区别。由于GeForce 7900 GT的价格更加实惠，当之无愧地成为高端显卡的性价比之王。

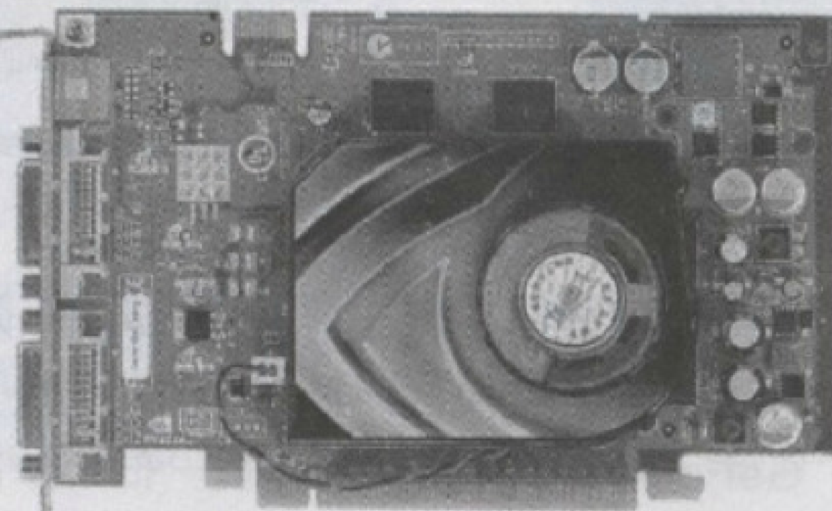
2.GeForce 7800系列

GeForce 7800 GTX 512MB是7800系列的顶级产品，具备24条像素渲染管线，核心/显存频率分别为550/1700MHz。GeForce 7800 GT则是7800 GTX的“简化”版本，具备20条像素渲染管线，顶点着色器从GeForce 7800 GTX的8个减至7个，核心/显存频率分别为400/1000MHz。NVIDIA还推出了GeForce 7800 GS，默认核心/显存频率分别为375/1200MHz，只有16条像素渲染管线和6个顶点着色引擎，通过HSI桥接芯片实现PCI-E到AGP 8×的转换。

目前GeForce 7800 GTX 512MB产品的市场报价仍然偏高，随着GeForce 7900 GT的上市，7800 GT系列已没有可选价值。GeForce 7800 GS虽然价格也较高，但由于其主要定位在AGP平台，对中高端升级用户保持较大吸引力。

3.GeForce 7600系列

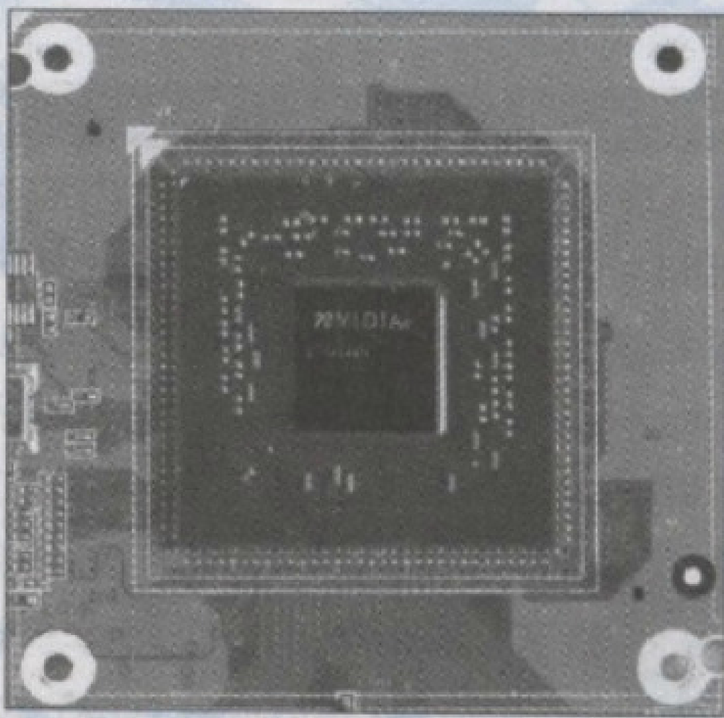
GeForce 7600 GT比6600 GT多了4条像素管线，核心频率也提升为560MHz，搭配显存频率高达1400MHz的128b 256MB GDDR3显存。GeForce 7600 GS与7600 GT的核心规格保持一致，内建12条像素渲染管线和5组顶点着色引擎以及8个ROP处理器，区别在于核心及显存频率的不同。7600 GS核心频率为400MHz，显存频率为800MHz。


GeForce 7600 GT/GS是NVIDIA目前的主力产品

虽然GeForce 7600 GT性能较为强劲，但对于主流用户吸引力更大的还是7600 GS。它的整体性能和GeForce 6600 GT相当，价格也相近。另外，采用90nm工艺的GeForce 7600 GS拥有更强的超频潜力，适当超频后性能接近7600 GT，完全可成为6600 GT的替换者。

4.GeForce 7300系列

GeForce 7300系列包含7300 GT/GS/LE等型号的图形处理芯片。其中GeForce 7300 GS采用4条像素渲染管线以及3个顶点着色单元，基本和上代的6600 LE的硬件结构一致。但是7300 GS采用了和G70相同的崭新架构，支持CineFX 4.0渲染引擎、Intellisample 4.0、UltraShadow Ⅱ等技术。为巩固低端阵营，NVIDIA还推出了GeForce 7300 LE，比7300 GS公版的550/700MHz略低。由于核心与GeForce 7300 GS相同，所以可通过超频将GeForce 7300 LE“变成”7300 GS，对部分用户很有吸引力。此外，该系列中的7300 GT，核心频率350MHz、显存频率666MHz、显存带宽128b，并配备8条渲染管线。从目前来看，由于GeForce 7300 GT定位在7300 GS和7600 GS之间，面对性价比更好的GeForce 6600，它要抢占市场并不容易。



NVIDIA的价格战杀手GeForce 7300 GS

总体来看，2006年下半年选购新型号的显卡要更划算。入门级显卡市场将由NVIDIA的GeForce 7300 GS和ATI的RADEON X1300瓜分，这两个系列的产品都能很

好地支持HDTV，不过GeForce 7300 GS仅有64b的显存位宽，因此在各方面表现上都要略逊于ATI的RADEON X1300显卡，在价格差不多的情况下，同档次的X1300系列更具性能竞争优势。但由于在相同容量下，GeForce 7300 GS只需4颗显存便可获得64b位宽，而RADEON X1300的128b规格则需8颗，因此X1300很难在成本上压制住7300 GS。由此也可预见下半年的入门级显卡市场将有一番全方位的激战。

ATI篇

由于RADEON 9系列的出色表现，用户普遍期待ATI能推出更多像RADEON 9550一样的经典产品。

一、日渐落寞的RADEON X300～X850家族

作为上一代的产品，RADEON X300～X850家族面临着与GeForce 6家族相似的处境，低端产品中的RADEON X300SE在新一代整合型芯片组的冲击下正在逐渐退出市场，而对于RADEON X300、X550和X600 Pro来说，随着新一代低端显卡RADEON X1300和GeForce 7300系列的价格走低，虽然厂家力求快速清货，但是不支持DirectX 9.0c及Shader Model 3.0的老产品对新装机用户的吸引力已大大降低。中端的RADEON X700系列虽然具有一定的价格优势，但同样由于规格落后，只能作为中低端市场老用户的升级选择之一。而成本和价格难以作较大下调的昔日明星产品RADEON X800/X850系列已很难在主流PCI-E市场上吸引用户。在这些产品中近期较值得选择用的产品只有RADEON X800 GTO，它拥有12条管线，显存位宽为256b，市场价位在千元以内，是目前市场上最超值的显卡之一。



AGP版的X800 GTO对升级用户仍有很大吸引力

二、紧跟时代潮流的RADEON X1000家族

1.RADEON X1300系列

RADEON X1300系列是目前ATI主推的低端入门级显卡，采用90nm工艺，内建4条像素渲染管线和2个顶点着色单元，搭配128b显存，支持ATI最新的免主卡Crossfire双卡级联技术，还可通过HM（HyperMemory）技术共享内存。根据定位的不同，RADEON X1300系列可分X1300 Pro、X1300和X1300 HM（主要针对OEM市场）3个版本，HM版本可以像GeForce 7300 GS那样共享系统内存，最大容量可达512MB。



性能均衡的X1300显卡

RADEON X1300系列全面支持DirectX 9.0c及Shader Model 3.0特效，具备X1000家族独有的AVIVO视频加速优化技术，使得X1300成为HDTV视频回放的入门最佳显卡之一。128位显存的标准版X1300系列显卡在部分测试中略强于同档次的7300系列，而采用了GDDR3显存的各种“超值版”显卡核心/显存频率高达650/1000MHz，对于入门级游戏玩家吸引力颇大。

	Radeon X1300系列	GeForce7300GS
制程工艺	90nm	90nm
核心频率	450～650MHz	550～600MHz
显存频率	500～1200MHz	533～1200MHz
显存位宽	64bit/128bit	64bit
显存类型	GDDR1/GDDR2/GDDR3	GDDR2/GDDR3
显存容量	128MB/256MB/512MB	128MB/256MB/512MB
象素渲染管线	4	4
顶点着色单元	2	3
DirectX	9.0C	9.0C
OpenGL	2.0	2.0
Shader Model	3.0	3.0
双卡互连技术	免主卡交叉火力	不支持SLI

从二者的规格对比来看，RADEON X1300无疑更具吸引力

2.RADEON X1600系列

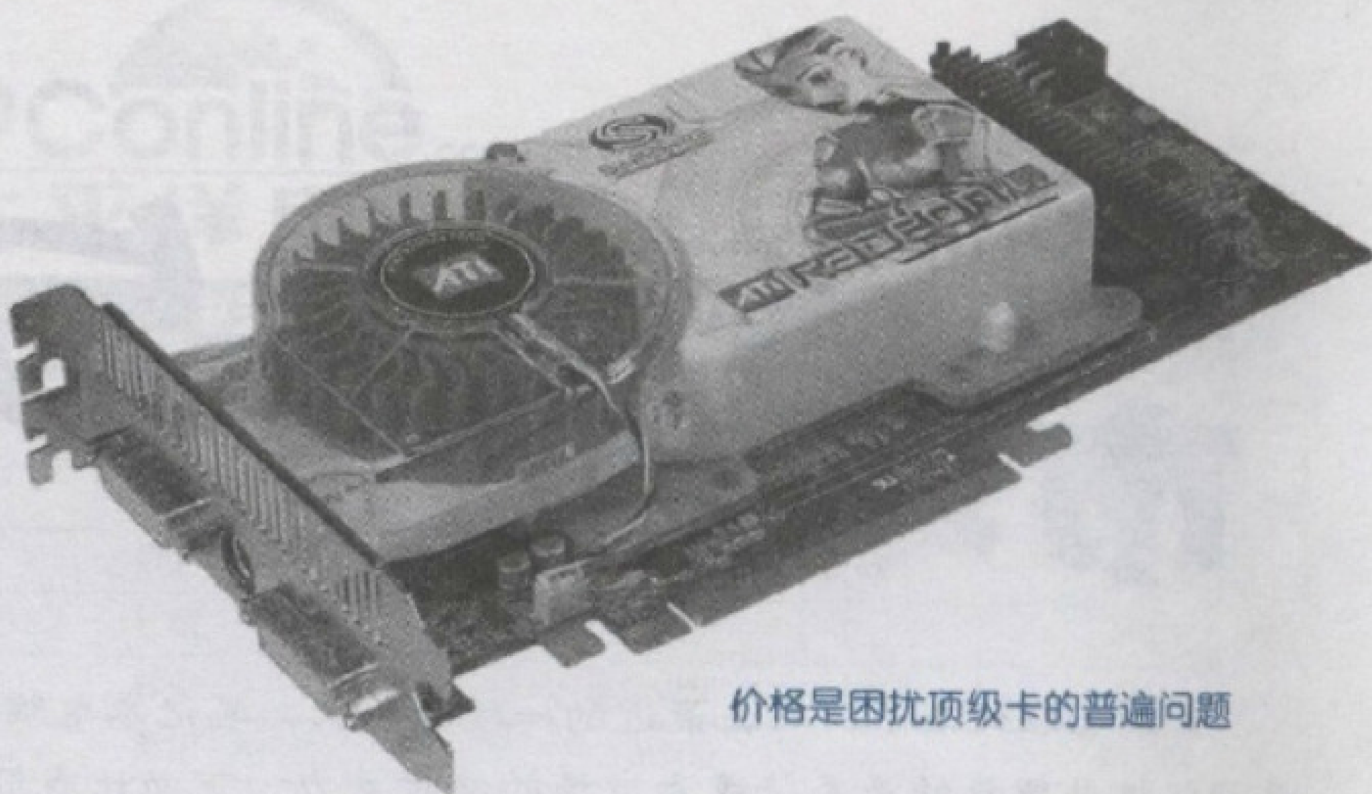
作为中端市场的主力战将RADEON X1600系列采用90nm工艺制造，拥有12条像素渲染管线以及5个顶点着色单元。该系列目前共推出了两个版本的产品，分别为X1600 Pro及X1600 XT，两者的区别在于核心/显存频率的不同，X1600 Pro的核心/显存频率分别为500/780MHz，而X1600 XT的核心/显存工作频率则为590/1380MHz。此外，ATI在X1600系列中也引入了Hyper Memory技术，通过此技术可拥有最大“512MB”的显存容量。

就性能而言，虽然RADEON X1600标准版在3DMark 05测试、Half-Life2、COD2、FarCry和Serious Sam2中还有轻微优势，但



预超频版X1600 Pro对主流用户吸引力很大

整体落后于7600 GS已是不争的事实，而且搭配GDDR3显存的GeForce 7600 GS在性能上还要略胜一筹。不过各种超频版产品的推出，不仅挽回了性能上的劣势，也增加了RADEON X1600的性价比。而支持AVIVO的AGP版X1600 Pro也吸引了不少等待升级的老用户。


价格是困扰顶级卡的普遍问题

3.RADEON X1800系列

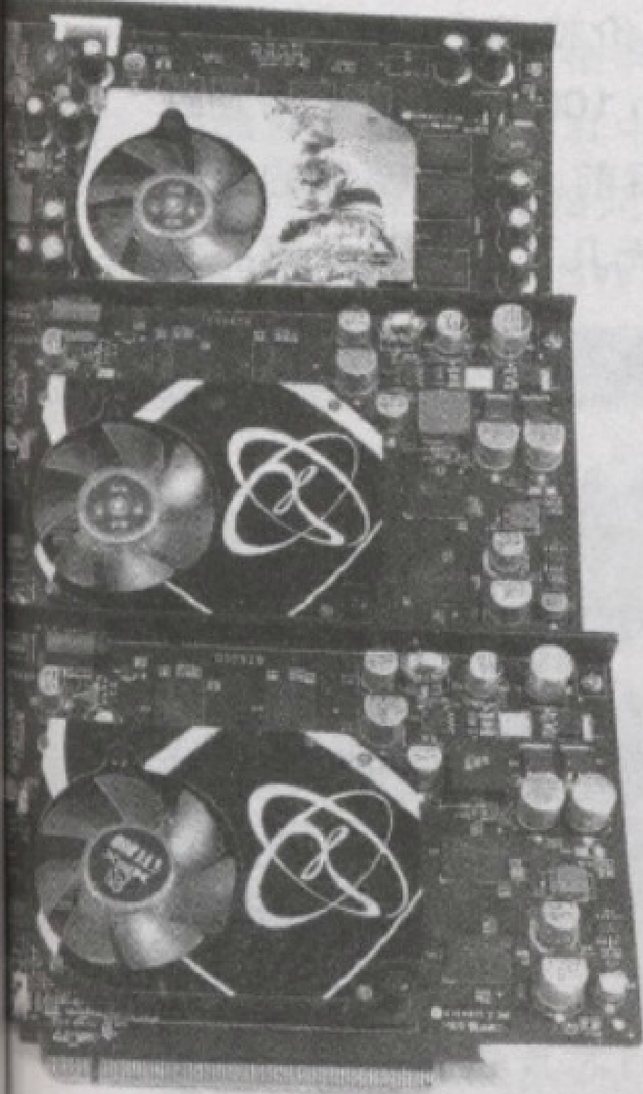
ATI RADEON X1800系列主要有X1800 XT、XL、GTO等产品，其中最高端型号是16管线的RADEON X1800 XT，核心频率625MHz，搭配频率为1500MHz的256b 512MB GDDR3显存，具备双DVI输出接口，并且支持HDCP。而RADEON X1800 XL除核心/显存频率略低外，与X1800 XT无异。RADEON X1800 GTO同样是12管线产品，采用256b 256MB GDDR3显存，规格上主要针对GeForce 7600 GT，核心频率500MHz，显卡搭配256MB/256b显存，均高于GeForce 7600 GT。支持免主卡Crossfire技术使得RADEON X1800 GTO既可作为一款独立的性能强劲的游戏显卡，也可通过交火技术组建游戏发烧平台。虽然在大部分测试中RADEON X1800 GTO在性能上相比Geforc 7600 GT稍占优势，但其产品价格也较高，性价比优势并不明显。

4.RADEON X1900系列

在RADEON X1800 XT遭到GeForce 7800 GTX 512MB的阻击后，2006年1月ATI推出了X1900 XTX/XT显卡，凭借着拥有16管线48个像素渲染单元的R580核心，X1900 XTX成为单卡性能之王。稍低端的X1900 GT是X1900 XTX减少了4条管线之后的产品，拥有12管线36个像素渲染单元、12个纹理单元和8个顶点着色单元。RADEON X1900 GT的官方默认核心/显存频率分别为575/1200MHz，配备了256MB 256b显存，使用X1900 XTX的PCB，但供电模块有所精减。RADEON X1900 GT凭借频率上的优势，成功弥补了部分管线被屏蔽的弱点，据国外媒体测试结果，其性能表现与GeForce 7900 GT在伯仲之间，RADEON X1900 GT SM3.0性能更强，而GeForce 7900 GT在SM2.0下性能更出色，但RADEON X1900 GT支持的HDR+AA新模式是Geforec 7900 GT所没有的。

虽然RADEON X1900 CrossFire+Xpress 3200是目前最顶级的游戏平台之一，但也存在功率较高、发热量大等不足。此外，GeForce 7900 GT约2000元的价位，让X1900系列在定价上颇显尴尬，无论与X1900 XT还是X1900 XTX相比7900 GT都难获得性价比优势。而X1900 GT的杀出，则让喜欢A卡的发烧友看到了价性比希望。

后记



年年岁岁花相似，岁岁年年人不同，曾经的经典产品正面临停产。且近两年来GPU/VPU的更新换代速度明显加快，NVIDIA和ATI两大强豪新品层出不穷，型号越来越多，非经典产品已很难在市场上坚持6个月。但通过以上的介绍，笔者可以给出以下的选购建议，谨供本刊读者近期选购参考：

1.500元内的入门级用户，RADEON X1300系列及GeForce 7300系列都是较好的选择，兼顾了游戏和视频（HDTV）性能，完全可满足一般游戏用户的需求；

2.500～1000元中端主流用户，RADEON X1600 Pro、GeForce 7600 GS都是较好的选择，两者的可超频性都很好，性能也完全能满足目前主流游戏的需要；

3.1000～1500元中高端用户，笔者更推荐GeForce 7600 GT，其价格性能比更突出，RADEON X1800 GTO和X1600 XT的价格如能进一步走低，也可考虑；

4.2000元以上高端用户，GeForce 7900 GT是当然之选，如果X1900 GT产品能给出较低价格，也是不错的选择。

总而言之，新一轮的显卡大战已完全拉开战幕，新一代的主流显卡已开始进入最佳购买价格期。而为了压制对手，相信会有更多更具性价比、更适合于市场/用户需求的新型号产品很快推出（如ATI的RADEON X1700系列），未来的显卡市场将带给我们更爽的视觉盛筵。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

暑期已经到来了，而在最近的一段时间里，笔记本电脑以及台式机中使用双核处理器的产品逐渐增多，看来今年暑期双核处理器的产品将成为市场的绝对主力。下面让我们来关注一下本月市场中的一些变化。

笔记本电脑市场

近期笔记本电脑市场比较热闹，不仅各厂家的产品线逐渐丰富，整体售价也在不断下降。但频繁降价反而导致消费者的观望心理加剧。不过也有一些亮点产品吸引了部分消费者出手购买，华硕的U5F就是其中之一，该款机型是轻薄型笔记本中受到最多关注的产品，目前售价约在11 999元。另外戴尔的XPS M1710凭借超强的性能和出色的外观设计也吸引了相当多的眼球。XPS M1710基于Napa平台，采用英特尔酷睿T2400双核处理器和i945PM芯片组的搭配，同时配备了1GB DDR2 667MHz内存和80GB 5400r/m硬盘，而独立的GeForce Go 7900 GTX 512MB显卡和17英寸UXGA宽屏LCD更增强了XPS M1710在娱乐方面的表现。在网络方面，这款产品内建千兆网卡，802.11a/b/g三频无线网络模块，v.92 56kbps调制解调模块，目前售价约24 999元。



华硕 U5F

DIY市场

CPU

在最近的一个月中，CPU价格依然呈现整体下降趋势，其中比较突出的是AMD Socket939 Athlon 64系列，3000+和3200+两款主力产品的价格均有较大幅度的下调，这可能与AM2平台发布有关，而AM2接口主板的价格也已开始回落。Intel方面，Pentium 4 2.4B（散装）报价为710元，Pentium D 930（盒）降幅也达到了200元，其目前的价格为1750元。有消息称今后两个月内CPU价格还会有较大的下降。

内存

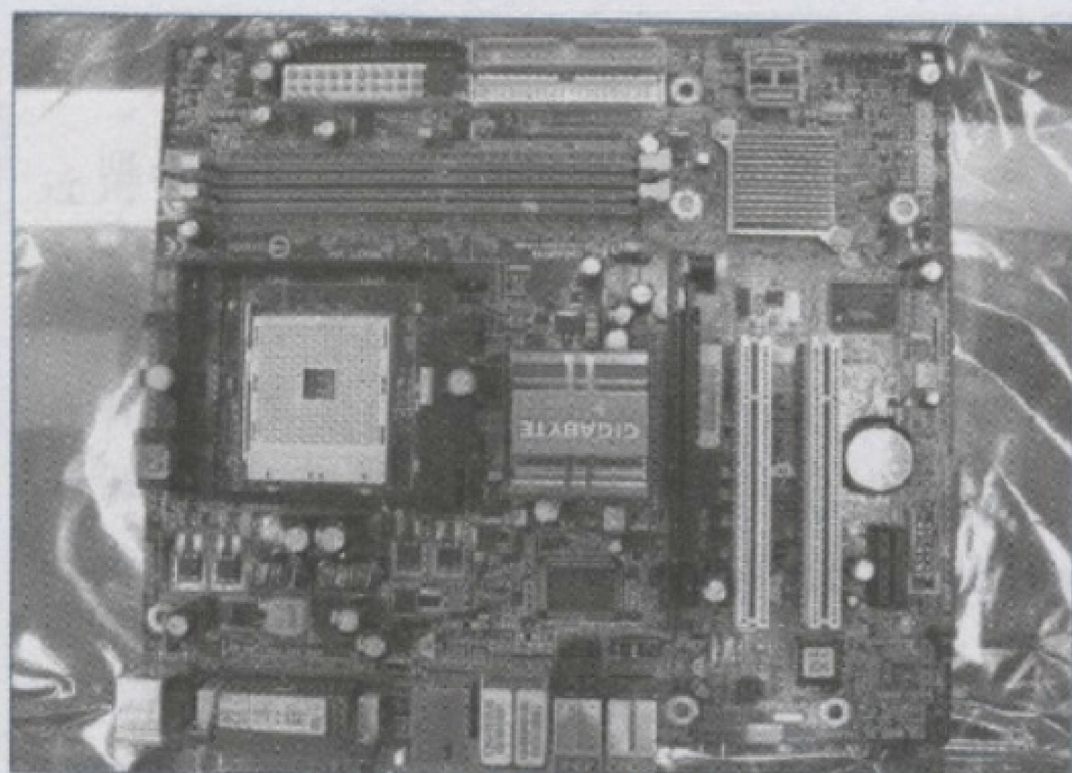
本月的内存价格总体变化不大，DDR内存出现小幅上涨。现代内存方面，DDR400 256MB/512MB价格分别为155元和315元。金士顿DDR400 256MB/512MB的价格为190元和355元。相对于DDR的上涨，DDR2内存却很平静，部分品牌的DDR2 677内存价格甚至不断下跌。目前，金泰克的512MB DDR2 677内存只要300元，这要比金泰克512MB DDR400内存315元的价格低出不少。虽然AM2的上市使市场对DDR2内存的需求有所增加，但是由于AM2还没有完全被用户接受，所以未来一个月将是DDR2内存的价格关口。

硬盘

本月硬盘市场开始较平稳，但月底出现了明显调价。值得注意的是，各品牌的120GB产品均出现了缺货迹象。综合各方面的情况来看，近期120GB硬盘可能会像60GB硬盘一样逐渐退出市场。希捷硬盘方面，酷鱼7200.7 80GB下降20元，目前的报价为380元，而酷鱼7200.7 160GB的价格则下跌到了500元。西部数据方面，WD800BB和WD1600JB的价格分别降至360元和565元。2.5英寸硬盘方面整体降幅明显，日立5400r/m的80GB产品价格已经降到了625元，而5400r/m 100GB硬盘价格则跌到了845元。目前，盒装硬盘的价格已与散装相差无几了，建议大家尽量购买盒装产品。

主板

Intel平台方面推出威盛P4M890芯片组产品的厂家虽然没有i945和C19芯片组那么多，但是依靠出色的性价比仍然占据了不小的市场份额。在AMD平台方面，nForce4系列主板在市场上地位依旧不可动摇，而采用C51芯片组的产品价格则进一步下滑，技嘉的一款带IEEE


技嘉GA-K8N51GMF

1394接口的产品已降至549元。同时精英也把采用ATI RS482芯片组的产品价格降至449元。看来AM2的到来，确实给了市场上现有产品相当大的压力。

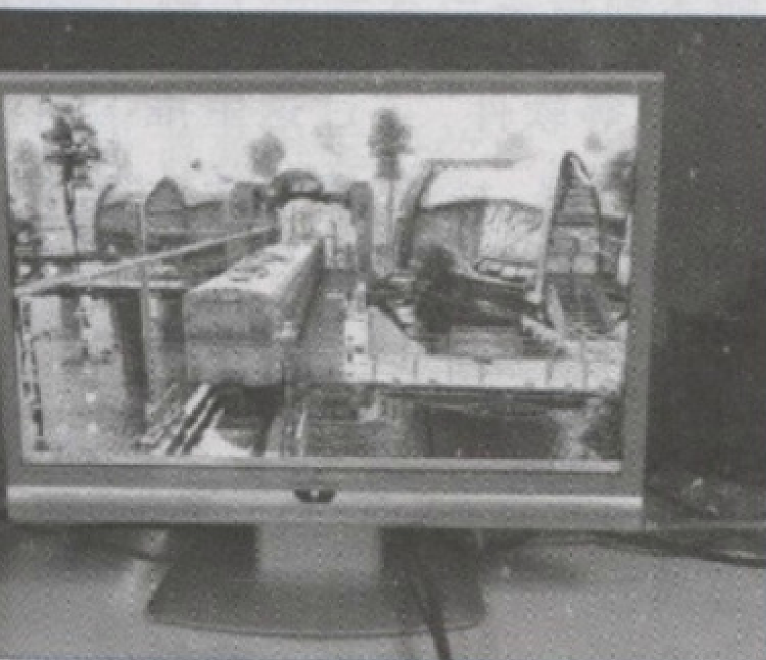
显卡


影驰 7600GE

本月最热闹的要属700元左右的中端显卡产品了，GeForce 7300 GT依靠出色的性价比赢得了一个小小的阶段性胜利。影驰甚至将性能与GeForce 7600 GT接近的搭配1.4ns显存的7600 GE也降到799元。ATI拿出RADEON X800 GTO和X800 XL两款上一代高端显卡冲击中端市场，作为回应，NVIDIA则照葫芦画瓢，推出搭配128MB显存的12管线的6800 GS，目前价格为749元。

显示器

近期显示器价格调整主要集中在19英寸宽屏液晶显示器市场。其中易美逊19英寸宽屏液晶显示器H193W从2199元直接降到1899元。而AOC的双胞胎兄弟193SW和193FW则同时降价，目前的报价分别为1890和1990元。优派带电视功能的19英寸宽屏液晶显示器N1900W报价2900元，虽然比其他产品高出不少，但是现在购买N1900W即赠送一套价值398元的迷你VCD音响，等于是变相开展降价促销活动。


优派 N1900W

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	ThinkPad	Z60t 2512A22	11 900
	惠普	NX6320/DV1606	8900/9999
	东芝	L100	8999
	索尼	VGN-AR18CP	30 988
	长城	T50	5999
	神舟	承运W280A	5399
	戴尔	M1710	24 999
	华硕	U5F	12 999
	联想	C100/天逸F20	8400/10 999
CPU	Pentium 4	2.0B/2.8B（散装478针）	640/710
	Pentium D	805（盒装）/930（盒装800MHz FSB）	990/1750
	Sempron 64	散装754针2500+/2800+/3000+	360/460/510
	Athlon 64	3000+/3200+	740/85
内存	现代	DDR400 256MB/512MB	155/315
	Kingmax	DDR400 256MB/512MB	180/340
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	190/370
	金士顿	DDR400 256MB/512MB/1GB	190/355/680
硬盘	迈拓	金钻9代（三年盒装）80GB/120GB	385/540
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	360/385/480
	西部数据	2000JB/3000JB	620/930
	希捷	酷鱼7200.7 80GB/120GB/160GB	380/480/500
	日立笔记本硬盘（5400r/m）	60GB/80GB/100GB	515/625/845
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	960/930/880/580
	微星	945P Neo-F/915GLM-V/GA-K8N51GMF	860/570/549
	技嘉	GA-G1975X/GA-8S661GXM-775	2199/460
	升技	AT8 32X/GD8/AN8-V/KV8 PRO	1380/690/790/490
	精英	RS482-M754/NF4-A939	449/649
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/945PLN/NF4S/RS482S	580/599/480/549
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	530/430
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	590/490
显卡	华硕	EAX700Silencer 2DTV 256MB	799
	微星	RX1300PRO-TD256E /RX1600PRO-TD256E	699/690
	XFX（讯景）	6800 XT/7600GS	899/1299
	丽台	A6800 GS TDH 256MB/A6600 GT	2680/1250
	艾尔莎	X1300/7600 GS黄金版	490/990
	七彩虹	X550CF黄金版/天行6500-GD2超频利器	480/420
	蓝宝石	X1600 Pro 256MB黄金版/X1600 XT海外版	790/890
	迪兰恒进	Radeon X1300黄金版	599
	双敏	火旋风PCX7028 TURBO /火旋风PCX1618 PRO	699/999
显示器	三星LCD	540N/711N/770P/911N	1570/1680/2780/2100
	三星纯平	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/880/910/1020
	飞利浦LCD	150S6/170S6/170X6/190S6	1599/1850/2299/2299
	明基LCD	FP71G+/FP73G/FP91G+/FP92W	1599/1799/1999/2299
	LG LCD	L1717S/L1550S/L1751U/L1780Q	1699/1588/1788/2390
	LG纯平	T730B/T750BH+/T750F PU+/T930B	870/990/1150/1100
	AOC LCD	193SW/193FW/171S+/193P	1890/1990/1499/2199
	AOC纯平	771S/772F/782S/785F	799/899/899/999
	优派 LCD	N1900W/VG720/VG920	2900/1988/2299

注：以上报价由**太平洋电脑网**（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2006年6月23日。

问题交流

编者按： 就像一台电脑里不推荐安装两款（两款以上）杀毒软件一样，其它类别的系统维护软件（包括优化软件、流氓软件卸载工具等等）也不推荐安装多款，有一款好用的就可以了。另外，养成良好的电脑使用习惯，是维护系统安全必不可少的。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者　管然问： 我是一名英语爱好者，手上没有MP3播放器，只有一个磁带录音机。我现在想把电脑上的丰富资源转换到磁带上收听，请问怎样能做到，并保证有较好的效果？

答： 请用音频连接线（就是两头都是耳机插孔的那种），一头插入录音机的Line in插孔，另一头插入声卡的Line out插孔。当电脑上的MP3播放器即将开始播放时，按下录音机的录音键即可进行转录。减小噪声的关键一是要采用Line（线路）连接，二是录音机本身和录音带要有较高的质量，录音前最好先清洗磁头，三是电脑放音音量要适当，不能太大也不能太小。

另外现在更多的朋友是希望将磁带上的内容转录为MP3文件，以便长期保存。具体方法和注意事项与上面类似，只是改为用录音机放音，在电脑上进行录制。音频连接线一头应插入录音机的Line out插孔，另一头插入声卡的Line in插孔。另外要注意选择合适的录音软件。

四川　龚胜

读者　贾维维问： 我已经有一台数码相机，不知是否还有必要再购买一台扫描仪？另外我想知道GPS如何与数码相机进行结合？比如实时记录下拍摄地点的相关数据等功能。

答： 数码相机可以很大程度上替代扫描仪的作用，输入图片的效率比扫描仪要高很多，使用特殊配件还可以翻拍底片。从一般家庭用户的要求来说，有了数码相机就不必再购买扫描仪了。当然在反转片扫描、工程图扫描等专业领域，数码相机还无法完全替代扫描仪。

要将GPS与数码相机进行结合必须相机本身支持此功能，目前市场上的相关产品还很少见。理光ProG3是一款支持GPS功能的特殊数码相机，主要定位于GIS用户，支持通过使用蓝牙技术与外接GPS设备相连来接收NMEA数据流，可方便地将工作相关信息加入到图片的标示之中。这些标示属性可从自动集成数据库的GIS层表格中看到。另外尼康有多款中高端数码单反相机，比如D200可使用专用的MC35连线与GPS接收设备连接，从而记录下拍摄所在地的相关数据。DC+GPS在救灾、考古等领域都很有用，可以预见，GPS技术在数码相机上的应用将越来越广泛。

四川　龚胜

读者　MMCD问： 我最近想购买一台电脑，在电源的选择上有一些疑惑，就是ATX 12中不同的版本主要区别在什么地方呢？

答： ATX 12 v1.1主要是增加了4芯电源连接器为P4处理器供电，供电电压为+12V。ATX 12 v1.3提高了电源效率，增加了对SATA设备的支持，取消了-5V输出，增加了+12V的输出能力。目前使用最广泛的是ATX 12 v2.0，进一步增加了+12V的输出能力，由于越来越多使用+12V的配件对电流需求进一步增加，ATX 12 v2.0中+12V的输出能力达到了18A以上，同时提高了电源的功率因数，电源连接器也由20针改为24针，以支持耗电较高的PCI Express总线。

四川　龚胜

读者　姜成问： 我买了一台IBM X31笔记本电脑，没有底座，现在硬盘上的系统坏了，请问如何才能启动笔记本电脑以便重装系统呢？

答： X31支持从USB口启动。不过要顺利通过USB口启动，需注意以下几点：首先要正确设置BIOS中的相关选项，打开BIOS对USB口的支持，并设置正确的启动顺序选项，然后使用合适的工具软件来制作可启动U盘，常用的有USBboot等软件，不过这里推荐你用HP出品的U盘启动制作工具。这款软件能让大多数U盘启动X31。另外用信华精机出品的易驱线+光驱（比较挑光驱品牌），可以设置为光盘启动。或用易驱线+装有系统的台式机硬盘也可以启动X31。最后提醒大家注意，X31只支持USB-HD方式启动，这样启动后硬盘的盘符会发生变化。

四川　龚胜

读者　刘源伟问： 我的显示器是19英寸CRT，最

客座专家 龚胜 苏旅

近用一会儿就会感到屏幕抖动一下，这是怎么回事，怎么解决这个问题？

答： CRT显示器出现使用中抖动的现象跟很多因素有关。1.显示器刷新频率设置得太低。一般在刷新率低于75Hz时，屏幕常会出现闪烁抖动的现象，解决办法是把刷新率适当调高到85Hz以上即可。2.设备电源或音箱离显示器和机箱太近。这样在工作时会造成电磁干扰，从而引起屏幕抖动，解决办法是让这些设备相互远离。3.机箱电源质量不佳。目前不少杂牌机箱电源偷工减料，长期使用极易造成电脑供电能力出现波动，导致显示器屏幕抖动，解决办法是把劣质电源更换掉。4.显示卡或显示器本身的问题。一些显示卡或显示器内部存在着虚接虚焊、元件接触不良等情况，都会导致类似现象发生，如果确定是此类毛病的话就只有更换零件了。5.显示器的自动消磁功能。某些机器带有自动消磁功能，会定期进行消磁处理，所以偶尔出现抖动现象也就不奇怪了。

湖南　苏旅

读者　谢雪萍问： 据说Windows XP自带了一个网络防火墙，请问它和我另外装的天网防火墙能否同时运行？另外，是选择防病毒和防火墙合二为一的软件好呢，还是选择分别独立使用的防火墙和防病毒软件好？

答： Windows XP SP2自带的网络防火墙和第三方提供的网络防火墙软件可以同时运行，但一般情况下不建议这样做。同时，也不建议启动2个（及以上）的第三方网络防火墙同时使用。原因很简单，这样做容易造成程序之间相互监控，致使系统速度变慢。对于一般用户来说，Windows XP SP2自带的网络防火墙已经提供了最基本的网络防护功能，如果需要更专业的网络安全保护，可以先将其关闭，并另外安装第三方软件。

防病毒软件和网络防火墙能否合二为一使用，一直也是一些安全软件厂商所争议的一个话题。就目前情况来看，国内外许多安全软件厂商的主流方向都选择了分开发行各自版本的做法，既是出于经济方面盈利的考虑；也是认为这样做有利于降低系统资源，提高软件运行效率。当然，包括卡巴斯基、诺顿在内的很多厂家也推出了诸如Internet Security套装系列，将防病毒和防火墙的功能集合在了一起，虽然系统资源开销相对大一些，但也方便许多家庭用户快捷简单地上手。很多人选择防病毒及防火墙软件除了追求品牌效应，也跟自己的使用习惯有关。如果你对这些软件比较熟悉，分开选择独立的防病毒及防火墙软件应该是一个好办法。如果对操作不熟悉，想使自己的机器尽快得到全面保护，那么选择合二为一的套装也行。

湖南　苏旅

读者　李卫刚问： 我的键盘上面的字符消褪了很多，请问这是怎么回事？还有我是学生，如何选择30元左右便宜耐用的键盘？

答： 不知你说的耐用是否指键盘字符不容易消褪？这牵涉到键盘键帽的字符印刷方式。许多普通的廉价键盘，键位字符属于油印而成，摸上去较为平滑，但使用时间一长就会磨损，就会出现你所说的消褪情况。而一些中高档键盘，键位字符均采用激光蚀刻技术，触摸时能感觉到很特殊的凹凸感。这种技术印制的键位字符，长时间使用也不容易磨损褪色（不过并不等于永不褪色）。同时，选择好键盘时还要注意其背面的底板材料，一些防水键盘还带有排水槽，以减少键盘进水造成故障的可能。

就我的体会，学生选购键盘应该主要看使用手感，要求手指按下去的时候能感觉到键位不生硬且有弹性，而且操作力度大小均匀，触摸起来舒服。至于其他的一些功能，如多媒体键位等功能，我觉得倒未必实用。就你的选购价位来看，目前市面上有不少30块钱以下的普通键盘，如New Men、Sun Flower等。价格下去了，就不会有什么很好的技术指标，挑选时注意选个手感还过得去的就行了，这样的便宜键盘一般也只能用上二三年。

湖南　苏旅

读者　方辉问： 我准备装修，在弱电处理上遇到了麻烦，请问家庭用户铺设6类线组建千兆网络合适不合适？是否可用无线设备替代呢？

答： 现在很多电脑玩家在家里都安装了好几台电脑，比如卧室一台、客厅一台、卫生间一台……它们之间往往需要相互拷数据交换资料。如果财力许可，家庭用户新装修时铺设局域网络可以超前考虑使用6类线，6类线和5类线实质的区别在于它们的带宽不同，5类线只有100Mbps，而6类线是250Mbps（即31.25MB/s）。它们支持的应用也因为性能的差异而有所不同。因为这几年网络技术发展很快，说不定再过几年千兆网就真的进入寻常百姓家了。而且许多国产品牌的6类线价格也有所下降，一次性铺设完毕，既为以后做准备，现在也能兼容10/100M网络。不过相比当前家用主流的百兆交换机设备，对应的千兆交换机价格还是居高不下，这在铺设线路的时候必须要考虑到。当然，现在无线网络的发展速度也很快，而且安装和使用也很方便，如果不想为线的问题所束缚，选择传输速率相对较低的无线网络（如采用802.11g协议的54Mbps产品）也是家庭布网的一个未来发展趋势。

湖南　苏旅

快评



终于又看见华丽的E3了，20几页的大专题看得人热血澎湃。什么时候我能作为记者去采访E3就好了。每年大软的E3报道，我都会将它拆下来另外装订一个小册子，攒起来。封皮上就写E3《大众软件》专辑。翻动这些漂亮的彩页，真的就像文章开始所说的"看见了幸福"。（北京 猛子）

《新瓶旧酒还是新起点？——AMD AM2接口新处理器》评测来得正是时候。Intel近年来之所以能打压AMD，一部分原因就是AMD不支持DDR2，现如今AMD终于推出了能支持DDR2的处理器，让许多热衷于AMD处理器的用户眼前一亮。（山东 刘世俊）

12期快评手将获得编辑部赠送的《魔兽世界》精美明信片一套。
请你点评：针对2006年第14期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.

上一个好大学或者有个好专业，就有前途了吗？

林晓：这个讨论实在是应该早些组织的，但是上几期的工作重点都集中在读者调查的事情上了，所以耽误了时间。高三的学生，这时候有很多都已拿到大学录取通知书，准备进入人生历史新的一页了。落榜的也有各自的打算——落榜并非人生的终点，只是一个小小的水坑，跳过去，前途一样灿烂光明。朋友们，等待我们的未来，永远是在想象之外，充满惊奇。不信，你就等等看。

讨论话题：经过了高三地狱般的艰苦学习，进入大学就是进入了天堂吗？可能我们的大学并不是理想的大学，我们的专业并不是喜欢的专业，那么，我们该怎样面对大学的生活？怎样面对理想与现实之间可能产生的落差？上一个好大学或者读一个好专业，就一定意味着前途无忧了吗？

下文是我和一位高考生的部分通信内容，希望能够起到抛砖引玉的作用，得到你更有见解的发言。

信件请邮寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 林晓（邮编100036）

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn

抛砖

FROM：pscshuai1

林晓姐姐，这次高考发挥不理想，我只能上一般本科，我真的不晓得该怎么办了。爸爸让我选个好专业，说一般本科上个好专业也是很有前途的，但我不知道什么叫做好专业。现在的热门以后可能就是冷门，现在的冷门以后还可能是冷门！。而且如果去了一所让自己很失望的大学，根本就没有学习的激情，怎么可能学好？我真的好迷茫啊！但是我真的不想再复习一年了，高三对我来说太残酷了，我实在不知道如何面对以后的人生。我想干脆去深圳读个技校打工算了，但又不服气。凭什么我这么努力，上天却没有给我一个应有的回报。我并不是怨天尤人，但我真的不服气啊！

我该怎么办，我该怎么办？

回复：

遇到不能抉择的事情，我就找一张纸，竖着画上3栏。第一栏写上什么事情，第二栏写上好处，第三栏写上坏处。然后开始分析。你可以试试这个方法，比较一下是复读好呢，还是上一般本科好。

我觉得，你的问题是在"现在读一般本科真的是没什么前途可言"。

什么是前途？我每年都听到一些名校学生跳楼的事情。读了中国最好的学校，应该有前途吧，为什么还要跳楼？我读的大学是本地一般的大学，现在的工作和所学专业毫无联系。我的大学除了给我一张毕业证书以外，基本上对我的前途没有任何关照。指望大学给你一个好前途，那么，你多半是会失望的。就算是你喜欢的大学，你也会因理想和现实之间存在的巨大落差而失望。

好坏专业，冷热专业，可能有两种含义。一是你自己喜不喜欢的专业，一是社会需求不需求的专业。大部分人，大学毕业到了社会上后还是要重新学习。因为大学所设置的专业，即使是再热门的，也还是和社会真正所需相差很远。我的同事，有学法律的，学汽车制造的，学化工的，但却没有一个专业学传媒或者新闻的。做IT杂志的一切知识技能，都来源于自学。不自学怎么办？目前的传媒专业，并没有单独的IT传媒这个方向。

大学真正要教给你的，就是这种自学能力。而高中教给你的，只是如何通过考试。外部条件，永远都只是条件。好条件，坏条件，都有可能产生天才，或者庸才。

该怎么选择，你自己决定吧。

林晓


DR留言板

林晓： 这一个多月的业余时间，在为两件事情忙碌。一是我认识的一个女孩，在硕士论文答辩完成的次日被检查出血癌。这对终于完成学业、即将参加工作回馈社会的她，真是可怕的噩梦。女孩的家境困难，卖了房子也只筹到区区10万元。而因为她是自费生，其所在学校只能给报销几万元的医药费。手术及治疗需要的费用，乐观估计也要50万。女孩的导师和她的同学们只有向社会呼吁，请求社会的援助之手帮助这个女孩，让她的生命之花能继续开放。这样的事情发生在身边，我怎能坐视？女孩儿的救助BLOG是http://blog.sina.com.cn/u/1236911952，希望有爱心的读者朋友能够点击，关注一下。

另一件事情是参与策划组织了一个读书沙龙。读书的人现在是不是越来越少？还是读书人的心态越来越浮躁？希望通过像我这样文学爱好者的努力，能重新聚拢认真读书的人，让读书变成一件有趣味有激情大家分享的乐事。

热爱生命，记住那句小诗：与人玫瑰之手，历久仍留余香。

问：z8227085

我认识大软时间不长，有点相见恨晚的意思，里边的很多内容都是我想了解的。我是一名高中毕业生。两年前我就决定要上一所专门学习网络游戏制作的学校，我的父母却不是十分同意，说学这方面知识没什么前途。但据我从网上以及其他方面资料的了解，这方面的人才还是十分缺乏的。我又拿不出十分有力的数据来说服他们，所以我想听听大软前辈的意见，到底学这个专业有没有前途？若要有前途，我还想问一下现今哪一所学校好一些。“好”的意思就是能学到实际点的东西，还有就业率高一点。倘若真有一所这样的好学校，而我父母又被说服了，我还想知道要做一名网游制作人到底需要怎样的品质？

我现在充满了激情，而且极想在这方面有所作为。我从幼儿园中班开始玩游戏，到现在已有十几年了。总体就只有一个感觉：好的游戏大作都是美日韩的。《仙剑》这样的经典取胜只是靠情节文化，在画面上、制作上怎么能与《最终幻想》这样的作品比较呢。所以我的的确确想在这方面做点贡献，望不吝赐教！

回复：生铁

读者朋友：你好！

感谢你对我们的支持和信任。

老实说，游戏开发这方面的就职缺口并不是太大。我们这些年的调查了解到，真正富有强大开发能力和发展能力的，也就集中在几家有实力的公司当中。其他小开发商常常要为生存考虑，更不要说什么团队建设了。

游戏看起来非常有趣，富有魅力，而实际上游戏的开发却不是这样“感性”。制作游戏是一种团队配合性强、分工明确、有时甚至非常枯燥的工作。好游戏开发拼的是“管理”——这也是为什么你认为日本和欧美的游戏制作“精良”的原因。他们有明确的开发系统，管理规则明确，中国在这方面和日本美国差了十几年。

我可以负责任地说，中国本土开发商在5年甚至更长的时间内也不可能做出“圆桌武士”这样优秀的作品。

运营网络游戏的公司很多，有100多家，但是能生存下去的却不多。据我们保守的估计，网游市场总额今年能达到70多亿——但是你不要认为这个数字就代表着你这样的有志青年可以在这个行业中取得很好的收益。有实力的企业常常会利用高薪等手段从其他的开发团队中吸引人才；相反，毫无经验的新人，企业付给的薪金水平相当低。当你身处一个作风涣散的开发团队中时，你仍然可能无法与你同学的境况相比。而你所谓为这个行业做贡献的学生气的想法，到时会被更严酷的现实磨灭——行业的发展并不只是靠个人努力来实现的。说大一点，它和整个社会的发展水平都有关。娱乐，特别是电子娱乐，对于现在像我们正处于发展中的国家和人民来说，都还是太次要的事。你明白我的意思么？

成都数字娱乐软件园我听说过，是成都市政府支持的项目，但是具体的情况如何，我认为你应该带上你的父母去实际了解，去看看。全国各大院校中的游戏设计相关专业，都有招生电话，你应该多作调查。

至于能否投身到这个行业，实现自我价值，我认为要因人而异。是有个别人成了明星设计师，或者电子竞技冠军，但同样还有千千万万的热血游戏青年只是在家待业。我认为一个人是否适合从事这个行业，除了是否热爱游戏，还与人的性格，聪明与否、勤奋与否、判断能力等等因素相关。

这是关系到一生的事情，要靠你自己决断。能否说服父母倒在次要的，关键是你是否了解自己的长处和短处。任何事情的决断其实都有“赌”的成分，就看你下注前的判断是否明确了。

《大众软件》Blog:http//blog.sina.com.cn/m/popsoft，众小编负责更新“打扫”，一定要常去啊！

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志6.80元，邮购需另加挂号费3元，咨询电话010－88118588－8000。目前读者俱乐部仅存少量的2006年1、2、3、4期杂志，需要者从速。

编辑部的故事6

小编们的暑假生活……

林晓：由于我的疏忽，"编辑部的故事"出现了两个"5"，这很糟糕。在这里向大家道歉。

踏青以后，小编们回到办公室里，吃的是老家肉饼，挤的是《大众软件》……两个多月来我们精心策划的"2006年读者调查"，正在紧张地统计选票中。8月24日，就要在《大众软件》11周年的庆典大会上，当场从选票中抽取本届读者调查的所有奖项。

大软在新浪开了BLOG后，小编们偶然灌水，经常潜水，高兴起来也弄个文采斐然。呵呵，具体怎么个斐然，还请自个去看。

7月份是学生们最快乐的暑假时光，于是，我在编辑部对小编们进行了即兴采访，题目就是——如果你现在是学生，有一个漫长的暑假，你打算做什么？请无拘束自由漫谈。

得到的回答如下——

小虾：沙发！不敢相信！

林晓：现在要相信。来，幻想一下。

雪雯：先把上班时没时间干的事都干了。

小虾：不就是YY嘛。干咱们这行，讲究的就是一个笔耕不辍。我打算跟Cross承包4个攻略，一个月差不多就对付过去了。中间顺带给大软BLOG写点八卦，没事去同事家串串门，偷拍一点素材，不然咱们《大众软件人物周刊》就无米下锅了！

ARTEC：我在等天上掉下个林妹妹，正好砸在我头上。

众人纷纷昏倒。

林晓：（苏醒）你到哪里去等呢？

ARTEC：一个小时内我会在座位上等，然后去老家等，再回单位继续等，最后回家在梦中等。

众人再次昏倒。

小虾：其实，我还想给杨大嘴同志写篇《迟钝的矛》，给蓝星写篇软件应用小技巧，给星尘写篇PS CS2最新BT应用……

星尘：那我可要仔细审查。真要有那么长的假，我是否该回趟老家呢？

生铁：用一半的时间用来晚睡，瞎玩。另一半时间早睡早起，去公园呼吸新鲜空气。

野花：如果我有一个漫长的暑假，我一定化身潜入一个招聘会，冒充一名大学应届毕业生。然后去一家IT或者网络游戏公司工作，当一个"螺丝钉"或者GM。利用2个月的时间，深入了解公司运营的黑幕，然后写一篇震惊业界的报道——《网络游戏公司惊魂记》。

林晓：酷啊。

8神经：我不得不夸赞一句林晓姐姐，她随随便便就提出了一个深奥的悖论：如果我是学生，我在暑假里会干什么？好吧，如果我真的还是一个学生，那么我毫无疑问会在暑假里上九天揽月，下五洋捉鳖，耍得筋软皮酥，逸兴横飞，爹妈认不得我，我认不得老师。可我现在不是一个学生，对于已经步入中年危机的我来说，正在深刻认识到社会竞争的残酷性。你瞧，编辑部里那么多同事都学富五车，满腹经纶；我就不得不赶鸭子上架，严格要求自己一把。嗯，我会在暑假里好好学一门外语——不，最好两门，再学一样乐器，写一篇小说，再详细研究一下游戏的理论。看看，暑假那么点时间，还不够干这些事呢。可问题在于，罗马不是一天建成的，人才也不能在一个暑假里养成。有句话叫做"江山易改，本性难移"。如果在暑假后有人发现我在暑假里去揽了月，捉了鳖，暑假后媳妇认不得我，我认不得主编，那又有什么办法呢……这就是人生哪！

所以林晓姐姐，请你今后不要再提出这么深奥的命题好么？

林晓：当然当然，这种假设只能有一次……



北京一读者要去外地，无法带走的《大众软件》实在不忍心送给垃圾站，尽数捐献给杂志社，十分感谢。有需要的读者朋友请和林晓联络

征集2006年"我与《大众软件》"纪念视频

相随你电脑生涯的《大众软件》，在它11岁生日即将来临的时候，你要对它说——

欢迎将你要说的话制成视频短片或Falsh动画，通过E-mail或者信件寄给我们！优秀的作品将有机会在《大众软件》11周年庆典上播放，并且将在《大众软件》官网上占据一席之地。我们为此设立了参与奖和优胜奖，每一个参与的制作者都会得到鼓励和嘉许。

惟一要求：视频短片或Flash动画不要超过3分钟。

信件请邮寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 林晓 （邮编100036）

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn

“IDMT—游戏工坊”
将有望打破游戏行业人才“瓶颈”

游戏已成为当今人们娱乐生活中不可或缺的一部分。“魔兽世界”“劲舞团”等众多游戏已成为游戏迷们茶余饭后讨论的热点话题，越来越多的游戏迷们不仅仅喜爱玩游戏而且想通过自己的努力亲手制作出喜爱的游戏。如今“游戏人才”已经成了热门词汇，职业指导师指出，游戏人才将会成为就业市场下一个新的亮点。

环球数码公司用五年来在动画领域积累的成熟培训模式和成功经验，携手杰代艺网将国际资源进行整合，把韩国最先进的游戏开发技术引进中国，共同创办“IDMT—游戏工坊”项目为发展国内游戏产业输送高质量游戏人才，该项目的启动将有望打破游戏行业人才“瓶颈”。

第一，“IDMT—游戏工坊”项目具有先进的现代教学理念。不是简单机械地“理论+上机”组合，而是把系统科学的课程设置、强大的师资力量、实战项目教学三者结合起来，将理论融合于实践中培训，让学员们在实践中掌握理论，在理论指导下实践，全方位体验制作过程。

第二，生产流程控制式的实战教学模式。该教学模式的特点主要在于教学中所使用的项目案例都是真实的，并且学员可以在学习的过程中参与真实项目的开发制作，确保学员毕业后直接满足就业的需要。

第三，更注重专业技能应用与综合素质培养。根据游戏制作的需要，教材内容整合了美术、文学、心理学、计算机信息技术、营销管理等游戏研发与营运的各项技能。主要分为三个部分：一是基础的技术课程和艺术课程，如游戏界面、造型学、影像照明学等；二是游戏相关的专业课程，如游戏脚本设计、游戏编程、游戏引擎、网络技术、游戏AI；以及游戏营运管理的相关实战课程三个方面。

第四，韩国精英教学团队双语授课。IDMT—游戏工坊项目为确保教学质量，引进韩国网络游戏开发的高端技术，聘请韩国游戏开发精英团队授课，并且还为每名韩籍专家配备了多名双语助教，运用国际先进的技术经验，配合国内熟悉游戏领域的双语资深人士对学员进行最优化的系统教学。

第五，强有力的就业渠道保障。当学员通过测试并取得结业证书后，优秀学员将被吸收进入IDMT及杰代艺网工作。长期以来环球数码与Disney、PIXAR、PDI等世界著名公司及国内知名动画、游戏企业形成了密切的合作关系，并建立了完善的人才推荐机制。“IDMT—游戏工坊”项目整合了国际最先进的游戏培训体系与教材，将陆续引进包括韩国、加拿大、美国、澳洲等国际间知名游戏企业资源，拥有国际化的游戏研发和运营经验，为学员毕业后的就业渠道国际化建立了强有力的保障。

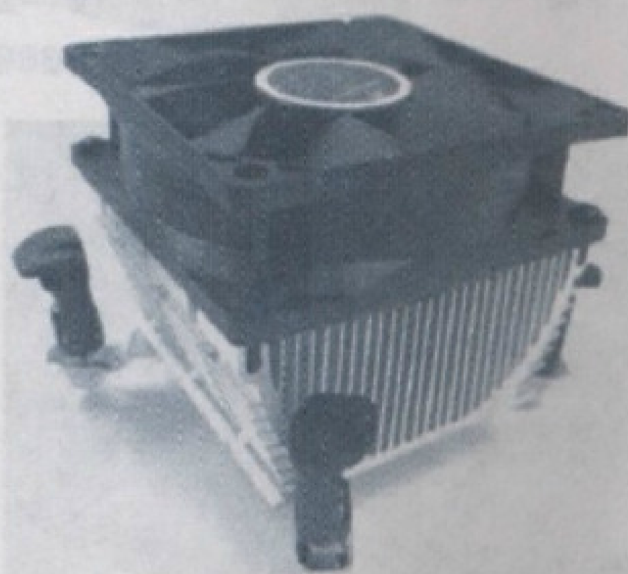
目前“IDMT—游戏工坊”项目首期学员正在招生中。
详情请查询：
http://www.idmt.com.cn；http://www.gamejedi.cn
招生报名电话：021-51158158 陈老师
电子邮件：training_sh@idmt.com.cn



炎与焰
富士康创新打造红海战略

此次“红海计划”是富士康推出的新品散热器，分两个系列，一为INTEL平台的775系列的富士康CMI-775-14S14B，命名为“焰”，一为AMD K8平台的CMA-K8-9S9B，命名为“炎”，“焰”取之于“野火烧不尽，春风吹又生”之顽强的生命力；“焰”和“炎”的火又取自“星星之火，可以燎原”辐射至全国的雄心。

除了产品概念让人耳目一新之外，产品本身的创新技术含量也不一般，这四款散热器都采用了业界独家的富士康专利技术——U型散热片。采用U型造型的散热片表面积比传统的方形散热片有革命性的飞跃，表面积增加约百分之三十左右，散热效果也会有相应的大幅提升。据富士康官方透露，此几款散热器在量产前均经过了国内首家通过DELL认证的检测机构——富士康华南检测中心的严格测试，U型散热器的散热效果已得到有力证实。



垂直整合是基础，封装测试最关键

——microSD是怎样炼成的

随着存储卡在手机领域的应用越来越普遍，手机生产商和消费者对存储卡体积纤细程度的要求也越来越高。借此东风，尺寸规格只有15mm × 11mm × 1mm的microSD卡成功攀上了手机存储卡销售王者的宝座。那么microSD是怎样炼成的呢？





作为体积最小的一种存储卡类型，令人艳羡的体积优势已造成极高的技术门槛，并非凡夫俗子皆可亲近。当前世界上可以批量生产大容量microSD的厂家可谓凤毛麟角，只有少数几个国际性知名厂商，存储行业巨头Kingmax就是其中之一，该公司目前已推出容量达到1GB的microSD。当然，Kingmax拥有量产microSD的能力并非偶然，其强大的技术优势、良好的上下游整合能力、自有的封装测试工厂组成了一个坚实的基础，在这个基础上Kingmax才拥有笑傲存储江湖的资本！

提到存储卡，对其功能起到决定性作用的并非外壳，而是隐身幕后、真人不露相的闪存芯片，也就是切割封装好的晶圆。离开闪存芯片，存储卡就成了无本之木，无源之水，根本无从谈起。这即是说要拥有量产microSD卡的能力，首先要有能力取得高技术制程的晶圆，并保证晶圆供货的稳定性和持续性。Kingmax公司自成立之日起就与各大上游晶圆供应商保持了良好的合作关系，有了这些供应商的鼎力支持，Kingmax就有了坚实的原料基础，这是一个存储卡生产商能够量产并持续供应microSD卡的先决条件。再辅以Kingmax公司自有的封装测试能力，量产大容量并稳定供应microSD卡自是水到渠成之事。这是一种强大的上下游整合能力与自有的封装测试能力的结合，只有达到这种水准的厂家才能在激烈的存储卡竞争中抢得先机，占尽优势。







生产体积如microSD之小的存储卡，晶圆是前提，封装测试技术是关键，就譬如画龙过程中点睛的那一笔。这种外形既薄、体积又小的存储卡，已不能应用SMT组装生产线这一绝大多数存储卡制造厂都拥有的方式组装，而是必须用芯片直接封装（COB）的技术生产，这意味着microSD卡将存储卡带入了半导体封装的新时代。Kingmax公司就是全球少数几个拥有半导体封装测试厂的存储卡制造商之一，而且拥有超过七年的BGA封装经验，具有其他存储卡生产商不可比拟的优势！更重要的是，Kingmax在TinyBGA基础上独创的PIP专利封装技术独步世界，该技术整合了COB及半导体封装制作流程，将小型存储卡所需要的零部件（控制器、闪存集成电路、基础材质、无源计算组件）直接封装而形成存储卡成品。这一技术运用在小型存储卡生产领域更是如鱼得水，大量生产高容量的microSD卡自是不在话下，而且应用PIP封装技术的卡具有绝无假货、完全防水、抗压耐折等特殊性能。



生产microSD，同样不能忽视堆叠技术，拥有堆叠技术的microSD如虎添翼，可以向更高容量大踏步前进。因为体积的原因，microSD卡的芯片不能如SD卡、MMC卡之类平行放置，而是需要把两个甚至更多的芯片叠放在一起，并用复杂的线路连接。可以想象，在这样狭小的一个体积里，叠放芯片、串联线路都要求极高的技术，若不是半导体封装测试出身的厂商，很难将这种堆叠技术做到完美。同时，由于拥有先进的堆叠技术，Kingmax能够采用体积较大的SLC晶圆生产大容量的microSD，使得Kingmax microSD比起市场上绝大多数采用MLC制造的microSD产品，速度快3倍，能达到10M/s；同时能够反复擦写10万次以上；其较低的工作电压降低了耗电量，在延长使用时间的同时延长了电池的使用寿命。

在成功借助手机娱乐功能强化之势登上手机用存储卡销售王者宝座之后，microSD卡众星捧月般傲立于存储卡市场，觊觎这一庞大市场的厂家不在少数，但在极高的技术门槛约束之下，只有拥有自己的封装测试能力并具备强大的上下游整合能力的厂家才能在激烈的竞争中占据一席之地，建立属于自己的存储王国！



独家专利PIP封装技术

开创你的新帝国！

《帝国 3》预警装备推荐！

谈到目前最火爆的 PC 游戏是什么，恐怕一些朋友会想到《DOOM3》《Halflife2》或者《Farcry》等诸如此类的游戏吧，尽管已经发行很长的时间了，但我们在许多媒体的显卡等相关硬件评测文章中还能看到他们活跃的身影。时过境迁，尽管《DOOM3》还拥有自己强大的贴图系统，《Halflife2》《Farcry》等也拥有各自的看家法宝，但面对 3D 技术的飞速发展，支持更多特效、拥有更强耐玩性的游戏必然会逐步浮出水面，这其中《Age of Empires Ⅲ》（帝国时代 3）就是一款代表产品！"当《帝国时代 3》正式推出时，它将成为目前画面最漂亮的即时战略游戏！并兼顾游戏画面与游戏性经典，画面不但要赶超《半条命 2》，3D 引擎也要与次世代的'Unreal 3.0'引擎并驾齐驱……"

配件	型号	产品价格
CPU	PentiumD 820	1180 元
主板	华硕 P5ND2-SLI	1025 元
内存	DDRII 533 512MB*2=1GB	780 元
硬盘	250G SATA 7200 转 8M	720 元
显卡	华硕 EN7600GT/2DHT/256M	1988 元
显示器	华硕 PM17TU	2999 元
刻录机	华硕 DRW-1608P3S	399 元
键鼠	无线键盘鼠标套装	400 元
音箱	5.1 声道音箱	450 元
机箱	华硕 TA5A1	299 元
电源	500W 电源	500 元

要基本流畅运行《帝国时代 3》这款游戏，Intel Pentium 4 3.2GHz/AMD Athlon 64 3200+ 或以上处理器、1GB 内存中高等级 DirectX 9 显卡才是入门配置，要是想看到完美的画面效果还要保持游戏流畅性，那么上面这个配置则是目前性价比最高的一种！

随着 Intel 双核心处理器价格的一再下调，在千元价位中这款 Intel PentiumD 820 散装处理器是最有性价比的一种，它也是采用了 Smithfield 核心，也就是说内置了两个 Prescott 的核心，相比其他高等级产品，它的功耗更低，可超频性更大，当然，其自身实力也堪称不俗！Intel PentiumD 820 虽然频率仅仅为 2.8GHz，但考虑到以后所有软件都将为双核心处理器产品进行优化，所以还是很有使用价值的。其他 800MHz FSB、1M L2 Cache*2 等基础性能参数也会让人满意，当然，Intel 64 位扩展技术（Extended Memory 64-bit Technology，EM64T）、Execute Disable Bit（病毒防护技术）这款处理器也完全具备，如果说遗憾，那么就是 Intel PentiumD 820 不支持 Intel SpeedStep 技术，但是其 95W 至 130W 的 TDP 功耗表现也还算不错，只要大家选购一款合适的散热器产品，相信这个 Intel PentiumD 820 将会为《帝国时代 3》提供强有力的支持！

对于一套如此优秀的系统，机箱方面自然也不能马虎，但是我们在主机系统中的花费较高，有没有既能保证性能和外观，还能将价格控制在一个较为合理的范围之内呢？当然，相信华硕 TA5A1 这款机箱产品会令您满意，它的外观非常稳重，这与华硕的风格类似，其用料十足！在保证刚度的情况下还能最大幅度降低内部辐射对人体造成的伤害！当然屏蔽辐射并不代表散热功能做得不好，这款华硕 TA5A1 设计合理，所以即便是 Intel 的 3.8GHz 处理器放在里面也丝毫没有问题，尽管内部处理器温度稍高，但是凭借着主板的多种散热设计，华硕 TA5A1 的合理风道设计也会让 PentiumD 820"冷静"下来！

大家还在等待什么？打开 HDR，打开所有特效吧！让《帝国时代 3》玩得再爽一些！

大牌明星助阵，"惠士嘉"全力打造多媒体音箱新品牌！

国内多媒体音箱市场竞争虽十分激烈，但庞大的市场空间还是吸引了一些有远见的厂商涉足其中。近期多媒体音箱市场新出现的"惠士嘉"音箱便是其中之一。说起"惠士嘉"，其实它是北京市领跑者科技有限公司倾力打造的一个新的多媒体音箱品牌。

领跑者公司汇聚了一批具有十余年从事多媒体音响设计、制造、营销和管理方面的优秀人才。团队中的每个人都拥有丰富的多媒体音响行业经验，且在行业内享有极高的声誉。其市场营销团队曾经成功策划、执行过国内著名多媒体音箱品牌的市场推广及销售工作。生产基地也同样拥有多年的多媒体音响生产制造经验，产品品质优良、卓越。

惠士嘉虽是多媒体音箱领域的新军，但团队人员丰富的从业经验、资深的从业经历必将令惠士嘉成为多媒体音箱市场不可小视的生力军。值此"惠士嘉"音箱上市之际，著名的影视表演艺术家葛优先生与人气高涨的著名影星李冰冰小姐分别为惠士嘉产品发来贺词。

惠士嘉音箱首批上市的产品包括三个型号：3276、3271、3275，其中烤漆面板的 3276 为此次推出的主打产品。

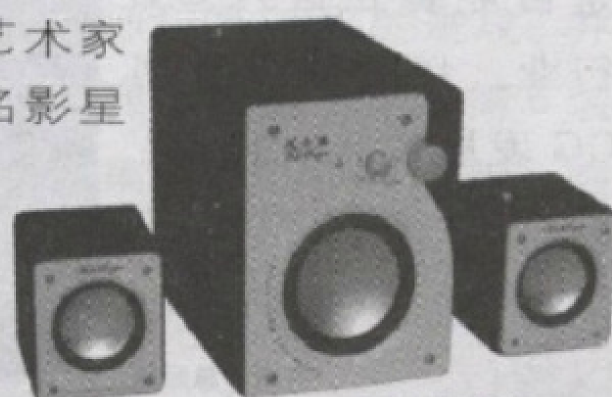
惠士嘉 3276 与市场上同类产品不同的是，它的前面板采用了烤漆材质，远比普通 2.1 音箱使用的塑料面板有更好的质感和耐用性，而价格依然保持在二百多元的普及价位。以前烤漆面板只是中高档音箱上才使用的材料，惠士嘉 3276 将其带到了普通大众化产品的领域中来。

惠士嘉 3271、3275 两款音箱整体设计类似，主要针对入门级市场，其中 3271 采用塑料卫星箱，外观更为精致，适合与液晶等设备搭配使用，3275 则采用传统木箱，音质表现更加出色。

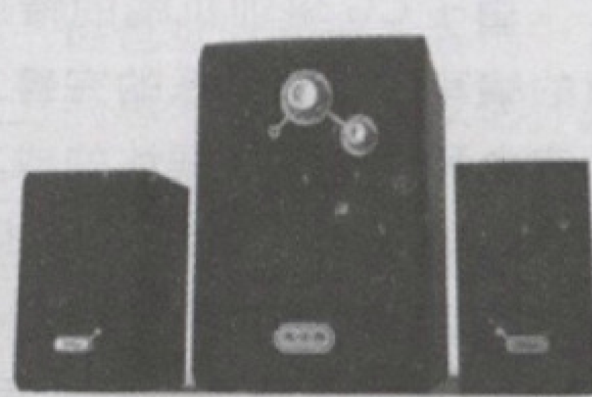
惠士嘉音箱上市，必将以其出色的设计和优秀的性价比，成为多媒体音箱市场一支强大的新生力量。

公司网址：www.huisaga.com.cn

咨询热线：010 － 86548888


惠士嘉 3276


惠士嘉 3271


惠士嘉 3275

蓄势而发 标准先行

——探访龙奇CG人才新标准

一、龙奇推出CG人才标准六大指数：

指数1：技艺成就整合力

好的CG人才就像体育运动中的"全能运动员"，不但要熟练操作各种软件，而且要有项目规划的意识和创意概念的整合能力。

指数2：实践成就学习力

工作经历是衡量CG人才标准的一个重要指标，也是CG人成功走向职场的敲门砖。经验是在实践中积累出来的。

指数3：创意成就创造力

CG是一个富有高度创意性思维的产业，由于目前许多培训机构侧重于对软件技巧方面的操作，在创意性思维培养方面却迟滞不前，间接导致中国CG创作缺少原创性，拿来主义式的"桌面创意"盛行，不利于中国CG产业良性发展。

指数4：视野成就思考力

CG有一个特有的特性，那就是带有技术导向性，同时必须具备特定领域概念以及高度整合性。我们很难想像一个没有网络概念的人可以做出绝妙的网页规划，一个只会使用2D软件的人可以做出声光俱佳的多媒体展视作品。

指数5：品牌成就影响力

相信品牌的力量，做一个受人尊敬CG人。个人影响力的形成有赖于团队品牌所赋予的势能和资源。对于在职场纵横的CG人来说，最容易获得的团队资源幕后支持往往是其所在的学校。正如名牌大学的品牌是教学水平、教学质量、师资力量、教学服务、学员素质的综合缩影。

指数6：自信成就形象力

只有自信才敢于打破常规，进行创造和创新，从这个意义上说自信是激发创意灵感的驱动力。专业人士尤其是搞CG设计的，比较孤芳自赏，他们眼里的自信更多是一种硬实力的表现，是一种知识和积累。因此CG人的团队合作意识比较淡薄，漠视沟通的价值，这非常不利于CG人在职场的成长，在现实生活中有许多优秀的CG人由于在沟通上存在障碍，造成才华得不到发挥，甚至在沟通挫折中丧失信心。

二、龙奇CG人才标准两大支撑体系：

体系1：教学体系

由于CG培训机构的特殊性，执行力主要体现在教材的编写和教学体系的完善上。因为出类拔萃的技术团队实力和多年历经锤炼的成功教学体系，龙奇受到高教出版社的垂青，特约龙奇担当我国数字艺术教材的撰写，目前已经出版了包括《MAYA实用教程——动画篇》《MAYA实用教程——材质与渲染篇》《MAYA实用教程——模型篇》《FLASH动画设计制作》在内的四本教材，并广泛用于全国高等院校的专业核心教材，获得一致好评。与此同时，龙奇数码正在编撰的三本专业书籍也将推广面世，既传达龙奇对数字艺术的理解及丰富制作经验，还履行着一个数字艺术发展践行者的使命。

体系2：服务体系

21世纪是以客户需求为导向的体验经济，如何为产业、企业和学员提供更丰富、有效的服务，是众多有志于品牌建设的企业所要面临的问题。对于动漫培训而言，品牌的影响力更多是取决于口碑的美誉度，而不是广告的知名度。CG培训的口碑美誉度取决于服务的意识和服务的质量。

产品需要全程服务意识，同样CG培训也需要全程服务意识。

而全方位的"售后服务"体系，无处不散发着"龙奇数码"的品牌魅力。CG博客中加入了大量龙奇录制的数字艺术视频教程，全部免费使用，让更多的人学习到数字艺术。同时，龙奇在上海多家高校以选修的模式实施免费数字艺术教育，把龙奇课程体系中的一些精华课程免费在高校中推广。而近期刚启动的带有CG猎头性质的"CG人才库"和"CG人才评测体系"，将为"伯乐"、"寻马"、"相马"提供更多的服务和科学的人才评测体系。借助CG博客平搭建的"CG救助中心"和"CG热线"也即将投入使用。

龙奇日臻成熟的服务体系，给龙奇带来了不少"实惠"。据悉，2006年初，靠口碑推荐入学的新学员占总数近1/4，并有上升趋势。

三、龙奇CG人才标准的深远意义：

标准是一个产业和行业发展到一定阶段的产生，龙奇在中国CG产业转型之际，率先推出CG人才标准，必将对整个CG产业产生深远的影响。标准出台的同时也有助于提高CG培训业的服务意识。蓄势而发，标准先行——龙奇站在产业、企业、培训机构和学员的高度全方位诠释CG人才的内涵和外延，这也为龙奇战略转型提供了更多的发展空间。产业发展，教育先行——CG培训出来的学生是否能真正进入CG行业，填补中国原创CG发展的人才缺口，真正的振兴中国的CG产业，我们将拭目以待！


齐向中总经理



与历史华丽的交手

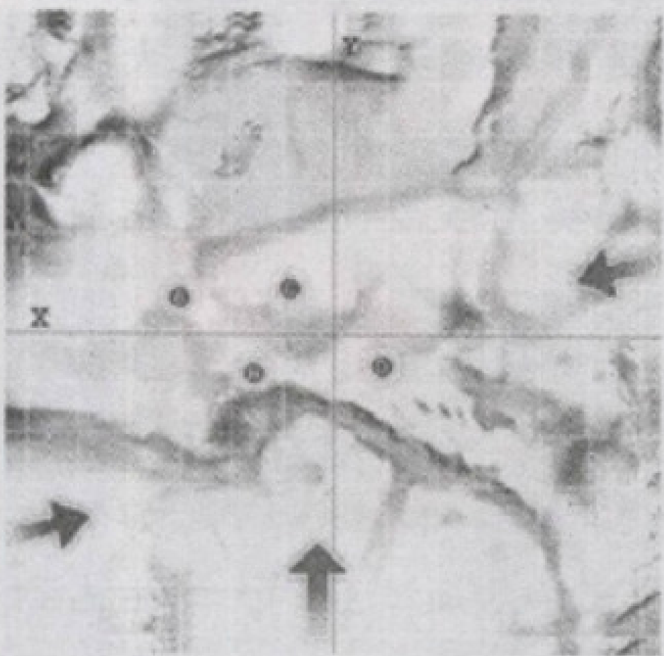
游戏名：《抢滩登陆 Online》
游戏类型：全球首款战争休闲网游
开发商：腾仁信息
运营商：腾仁信息
官方站点：http://ti.gamall.net





战争，一直以来都被称为"上帝的游戏"，在世界范围的任何大战结果都是难以估计的。即使是二战中已成定局的经典战役，在后人的眼里还有大量值得探讨的余地。战场上即使是1分钟的时间变化、或者是一个小小的决策更动，都有可能造成不同的结果，试想领军人物换作是你，那结果又会怎么样呢？

巴斯通战役——与困兽的缠斗

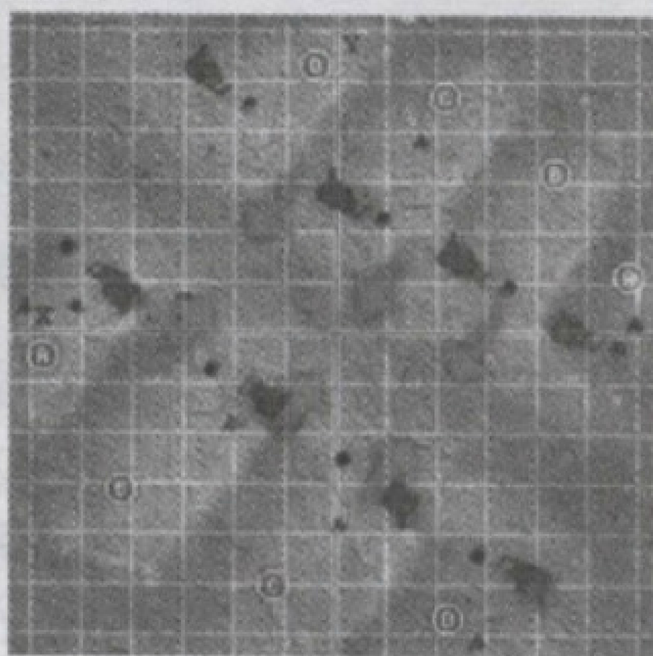




在盟军诺曼底登陆成功后，希特勒为扭转败局，集中兵力在德国、比利时、卢森堡三国交界的阿登山脉地区发起了一场大规模的反击战。在这场二战时著名的突出部战役（也称阿登战役）中有一场精彩的对决——巴斯通战役。后备的美军第101空降师于1944年12月19日早晨到达了巴斯通，成功地粉碎了德军德勒尔装甲师和第26师的进攻，并顽强地抵抗住德军第5装甲集团军的疯狂围剿。在这场战役中德军可说是在做最后的困兽之斗，攻势异常猛烈。由于敌人的层层包围，以及优势是防空火力等因素，导致了美军在补给和联络上都出现了很大的困难。冻伤在不断的增加、营养品和弹药也在不断消耗，在这样一个恶劣的情况下，战斗相当艰苦。

《抢滩登陆 Online》中的巴斯通战役地图将会带领你重温这次经典的战役。在这张协作地图中，玩家在游戏中扮演的就是美军101空降师的一个战斗单位，抵挡德军一次又一次的冲锋，同时等待后续部队的支援。4个玩家的位置以菱形的四个角分布，敌人主要从3个方向进攻。在这场战役中，玩家两两间的配合尤其重要，前方一个人负责扫射，进行火力压制；另一个在稍远一点的地方进行精确的狙击，争取各个击破。不过玩家必须考虑到物料和子弹的消耗，冰天雪地的恶劣战场环境中，后援的到来遥遥无期，只能小心利用手中的每一颗子弹，挥霍无度的结果就是成为敌人的枪靶。

突尼斯战役——华丽的机械化单位作战



二战时盟军与德意联军在北非的突尼斯进行的一场空前的大决战，这场战役以使用了众多机械化部队而著称。战役发起前，盟军海、空军已完全封锁突尼斯与意大利之间的海空运输线。当时的德意非洲集团军群共拥有13个师，130辆坦克、500门火炮、500架飞机，企图依托朗斯托普峰和609高地等突尼斯沿海复杂地形，阻滞盟军进攻。盟军第18集团军群则拥有共20个师，1200辆坦克、1500门火炮、3241架飞机。

最终，德、意军因盟国海空军严密封锁，未能撤往意大利。1943年5月13日，阿尼姆率德意军余部投降。虽然德意联军依靠有利地形进行了顽强的抵抗，但是由于兵力上的悬殊实在太大，最后还是败给了盟军。此役，盟军全歼德军引以自豪的北非军团，俘25万人，突尼斯战役也以盟军的全面胜利而告终。

《抢滩登陆 Online》中的突尼斯战役地图根据历史原貌，为玩家还原了一个真实的战争场面。在这场战斗中，你可以选择操控德意联军的部队，面对盟军如潮水般的进攻；你也可以执掌盟军部队，那你就要面对德意联军那易守难攻的地形。双方各有利弊，无论用哪一方来战斗都具有相当的难度。当然，你也可以和朋友各选一方进行对抗模式的战斗，在双方的思考模式都难以估计的情况下，一场战争的结果就更加令人期待。

《抢滩登陆 Online》就要来了，做好准备了么？用你手中的鼠标来改变历史，写出最精彩的战争史诗，让网络战争的神话由此开启！

上海大学游戏培训 成功就业的金钥匙

随着毕业时间的临近，2006应届大学毕业生就将走上工作岗位，"我的工作从今年春节后到现在都还没着落，晚上睡不着觉，感觉很恐惧。"上海某大学计算机专业的大四学生张勇说。今年是中国高等教育1999年实施扩招后本科生（学制四年）涌入就业市场的第四个年头，近五年来，我国每年高校毕业生由2000年的107万，迅速增长到2005年的338万，今年人数将激增到413万。这给就业市场带来了巨大压力，特别是没有工作经验的应届毕业生，找一份合适的工作简直比登天还难。

张勇说，几场招聘会跑下来，不仅高薪工作没指望，甚至连普通工作找起来也不是很容易。

"就业形势远比我想的困难，现在只要想到找工作就烦，真为自己的就业前景担忧。看到自己的同学有的找到了工作，自己就更急了"，张勇说，基于这种现实，他不得不给自己留条后路，就是考研。"虽然我知道读研也许是把就业的压力再延缓了三年，但这总比失业或从事不喜欢的工作强。"张勇言语中显得有些无奈。

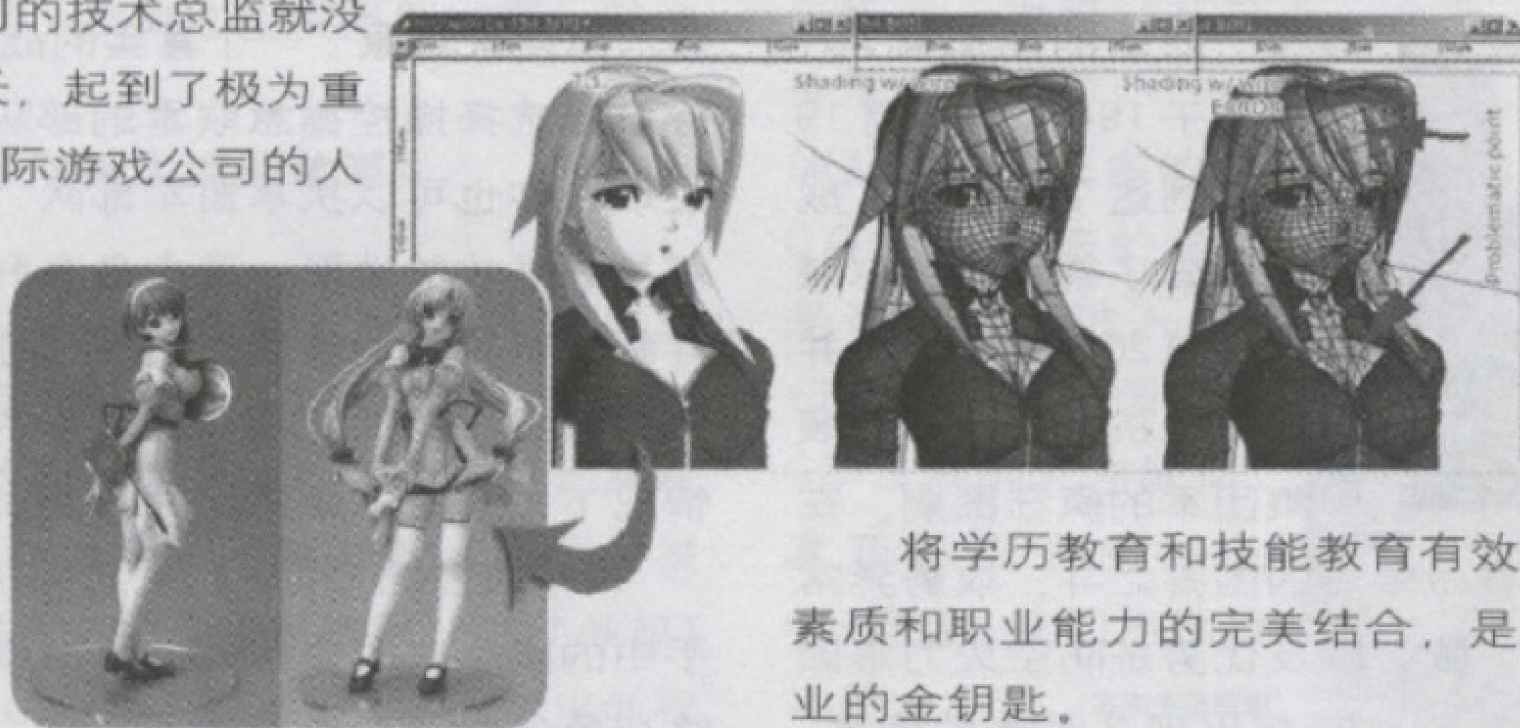
高校扩招的速度超过就业岗位的增长速度，的确给大学毕业生就业带来了很大的压力。但是，大学毕业生就业困难并不全是因为高校扩招，而是由综合因素造成的。

权威资料显示，中国接受高等教育的人数占全国人口的比例只有5%左右，远远落后于发达国家。这说明，大学毕业生就业出现困难，只是一种表面的人才过剩现象。出现这种现象有两个主要原因，一是高校盲目扩招而不顾市场需求变化，在培养过程中又倾向于应试教育，课程体系与实际工作要求往往脱节，这样对学生职业素质和实际能力的培养比较缺乏，学生动手能力普遍不足，和企业对人才的渴求形成一个明显的落差。"你可以是高中毕业，你可以没有高学历，只要你有专业技术理论，又有专业技术经验，能为企业的发展做出贡献者，我们就会重用，就是人才，我们公司的技术总监就没念过大学，靠着一技之长，起到了极为重要的作用。"上海昱泉国际游戏公司的人力资源主管汤先生说。

实际上社会对高技能、高层次的人才需求还是很大的，特别是高速发展的三维动画行业和游戏设计行业，每天都有大量的游戏公司和动画公司、广告公司、多媒体公司需要众多的三维设计岗位，而相应的人才却一直供不应求。应届毕业生受不受企业欢迎，关键就在于他有没有工作技能，掌握了工作技能，好工作主动向你抛出橄榄枝。这一点上海大学CIA游戏影视动画教育培训的例子最具说服力。由上海大学成人教育学院和上海CIA数码科技合作举办的三维游戏影视动画职业培训项目，自开办以来几年里，毕业学员一直是各大游戏、动画、艺术设计企业争抢的对象，有的优秀学员甚至还没毕业，就已被企业"争抢"一空。业内人士分析，上海大学CIA游戏影视动画培训之所以受到社会的认可，其核心就在于解决了素质培养和技能培养的结合问题，上海大学作为国家重点大学，在基本素质培养方面有很好的资源和经验，而CIA数码科技在职业技能教育和教学方面有多年的经验。两者的结合，可以发挥高校的教育资源优势与专业企业的技术领先性和实用性优势。以课程设计为例，上海大学CIA游戏影视动画教育体系每半年都会做一次较大的改进与提升，在课程设计上完全以企业实际需求为导向，紧扣就业方向，所以针对性和实用性很强。因此它在就业上有明显的优势。



应届毕业生完成了大学的素质教育，再补上缺掉的职业培训这一课，那才是真正完成了人才培养的过程。这一点在上海大学CIA游戏影视动画培训中得到了很好的体现。据统计，上海大学CIA学员中应届毕业的大学生占到多数，就业率稳居国内前茅。据悉，新的一期上海大学CIA游戏影视动画班（网址www.cia-china.com）将在7月底开课，报名十分火爆。



将学历教育和技能教育有效地结合起来，实现个人素质和职业能力的完美结合，是应届大学毕业生成功就业的金钥匙。

《星际争霸》本体论

■北京 郎yue

郎yue，生在河北，长在北京，现就读北大哲学系。11岁接触电脑游戏，5年之后接触“星际”（《星际争霸》的简称，后同），从此一发不可收拾。16岁时因为星际第一次熬夜打游戏，18岁因为星际第一次去网吧，20岁几次戒“星际”失败后，终于感到了自己对星际难舍的情缘。

哲学的象牙之塔并未使他脱离所爱，几年来他一直高度关注“星际”，体味着电子竞技发展的多舛命运。而去年，一篇题为“电子游戏是否算体育，专家称其缺乏体育特征”的报道则令他愤怒——他认为某些学者用一些看似成立的理论，从根本上断绝了电子竞技有成为一种体育形式的可能。

因此他决定从自己最为熟悉的星际入手写一篇《星际争霸本体论》，他希望“通过对星际内部结构的分析，阐明星际与体育概念的一致性与其拥有的文化独特性，从而提供一种星际是体育运动的合法性论证，以之作为整个电子竞技‘正名’的第一步，粉碎学者的所谓理论。”文章阐述的重点放在星际从游戏到竞技的关键性飞跃，兼涉星际的当代文化特征，力图用完整的视野，搭建起星际与体育运动两个概念的桥梁。本期专题企划刊载其原文的简化版，原文请见：http://www.playsc.com/bbs/viewthread.php?tid=16358&fpage=1&highlight=%B1%BE%CC%E5%C2%DB

序：文章的基本结构与思路

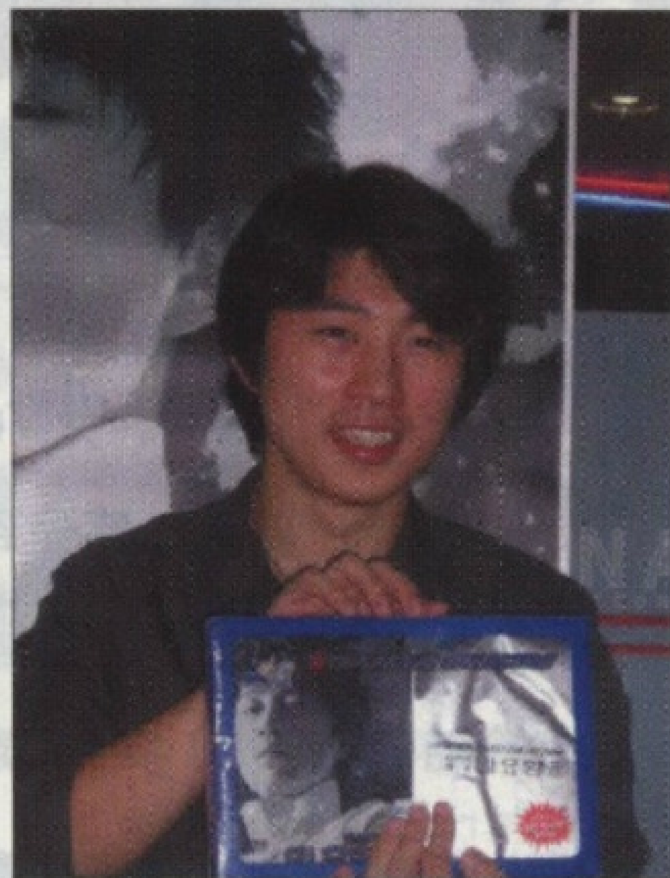
为说明“星际是体育运动”这个问题，我的文章分成了上下两篇。上篇中，我要说明体育形式的一般发展规律就是从游戏到竞技，并说明星际的发展就是走这样一个艰难的历程；下篇中，我将着重说明星际的文化特征。在整个论述中，我将就星际与传统体育的符合和星际的独特因素两方面进行阐述。

上篇 从游戏到竞技

一、体育的游戏起源

人类的体育活动至今已有数千年的历史。从简单的跑与跳到现代奥林匹克项目，体育形式可谓层出不穷。那么，体育以及某一种体育形式究竟是如何产生的呢？

有人说，体育最开始是人类为了生存需要而有意锻炼自己的运动能力而产生的。这是一种常见的错误。因为体育的本质是一种独立的文化形态，它只以自己的方式表现人的创造与能力，它本身就是目的，而不是达到某种目的的工具。从这个角度看，人所进行的跑、跳等技能训练，归根结底是参加劳动生产必要的准备过程，所谓的“体育”还处在劳动的环节中，没有分化出来。体育最初的独立形态，只有从游戏中才能找到。因为人进行游戏时没有任何实际功利的目的，只是为游戏而游戏，追求精神上的轻松愉悦、无压迫感。人在游戏中实现了自我的愉悦，体育也因游戏的精神而获得了独立的形态。


著名星际选手SlayerS_BoxeR

大量的历史材料证明，不仅体育因游戏获得独立形态，任何一种体育形式的产生，也必然要从游戏开始。如，网球最初是中世纪法国传教士为了排遣教堂生活的枯燥，发明的手掌打击小球的游戏；篮球最初是把足球与冰球的规则结合起来，把美式足球室内化的游戏；排球是用篮球胆拍来拍去使球

不落的游戏。一种新颖的游戏形式的诞生，也许就意味着体育大家庭中一个新成员的加入。


在韩国，电子竞技和体育比赛越来越相似

据此我认为，有人以"星际最初的形态是游戏"来否认星际具有成为公认体育形式的可能，显然是没有道理的。另外，有人以"电子竞技不利于青少年体质健康"否认其成为体育的合理性，显然犯了将体育工具化的错误。人固然可通过体育达到强身健体的目的，但体育本身绝对不是工具化的存在。退一步说，任何体育形式对人的客观效果是有所侧重的，就像我们不能靠长跑提高自己的柔韧性一样。以电子竞技不侧重的一面作为电子竞技整个的特点，显然是不客观的。星际是诞生于现代的电脑游戏，尽管借用了电脑、网络等众多现代手段，但参与其中获得的快乐与愉悦，却与传统游戏一脉相承。这样，星际与传统体育形式拥有相同的开端，有理由在体育大家庭中获得自己的地位。



星际从BoxeR参加比赛开始，进入了一个崇尚操作的时代

二、向竞技飞跃

竞技体育是体育从游戏发展而来的必然阶段。人最初虽然只因为快乐参与游戏，但通过参与，人也必定表现出自己的素质与技能。由于多个人的参与，个人的素质、技能各不相同而产生了竞争，又通过竞争，人的形象得到了充分展示，人的自由精神得到了充分抒发。而这些，也正是独立的体育形态所要达到的目的。可以说，是体育的内在逻辑决定着体育必然要发展到竞技阶段。这个过程非常艰难，并非所有游戏都能实现向竞技飞跃。问题是，究竟什么决定着一款游戏能完成这个飞跃？星际有没有这种看起来神秘的力量？

《体育社会学》指出，只有游戏当中必然存在的"对抗性"上升，超过了"娱乐性"，而有着更为明确的取胜目标时，游戏才能发展为竞技，而对抗又需要一套公平的规则来保证。因此，一种游戏能否飞跃到竞技阶段，关键在于它内在的规则与对抗性。如果一种游戏规则本身就相对完善，且有着高度的对抗性，它就不可避免地"要求"发展到竞技阶段，无论过程如何曲折。而星际恰恰在规则与对抗性上有深厚的内涵与独特之处。以下我就试图从这个角度对星际能发展为竞技进行论述。

三、迈向竞技的关键（1）——规则

规则就是一套参与活动的人都必须遵守的制度。任何体育规则的制定虽然都是人为的，但规则的好坏却体现在能否保证体育活动的公平竞争。我认为，"公平竞争"应包括两个方面：一、竞技的双方处在平等的地位，不预先设定任何对哪一方有利的规定，并有着严格的、可操作的实现方式；二、双方都可平等地"利用规则"进行竞争。这里的利用规则不是利用规则的漏洞，举例说，跑步比赛中运动员跑步长度相同且处于同一起跑线；这种规则又导致比赛中选手位置的相邻，而选手可利用此点进行战术的判断与选择。

星际的规则十分明确地体现了公平竞争的精神，而且有自己的独特性。三个各成体系的种族，如同三国鼎立一般构成了外在的平衡态。如果说象棋由于双方的棋子与走子方式完全相同而构成"对称的平衡"，那么星际就是三个大体系的"非对称平衡"，这在体育史中绝无仅有。星际规则的严格显而易见，游戏中几乎一切元素，都可用数字进行反映，而且电脑程序的执行，完全排除了任何人为裁决的弊端；另一方面，星际中每个游戏元素几乎都可通过选手的控制而获得利用，从而为选手的意图进行服务。

当然我不否认，星际在产生的那一天起，规则的变化几乎就没有停止过。但这个现象只能说明星际规则尚需完善，而不能说明星际规则违反公平竞争的精神。首先，达到终极的公平是一个历史的过程，任何体育项目的游戏规则都处在不断地完善中，比如NBA中的24秒违例就不是一开始就有，我们不能苛责一项产生刚刚几年的新生项目就达到完美的平衡。其次，虽然星际规则几乎一直处在变动当中，但从Brood War v1.08推出后，游戏的数据、游戏元素的功能就没有进行任何改动。这说明星际规则在不断变化中找到了某种层面上最为理想的公平状态。最后，其实单单讨论规则公平与否是没有意义的，因为任何规则的公平最终不但要靠人来检验，而且要靠人来实现。星际在采用v1.07时公认人族是最弱的，但BoxeR用人族却成了那个时代最终的王者。只要你的实力足够强，规则即使小有瑕疵，也无法阻止你获



像奥运选手那样赢得冠军，是所有电子竞技选手的梦想

得胜利，人永远是体育比赛的决定因素。近几年韩国比赛的地图依然保持着一定的更新速度，就是一种新的规则理念的作用，即规则不以限制为目的，而是尽力提供一个可让选手自主发挥的空间，让选手调动自己的潜力去实现公平竞争，这也使得星际规则保持着旺盛的生命力。

总之，星际规则本着公平竞争的原则进行设计，并且精确性、严格性、保障作用上远远超越了一般游戏的层次，从而使星际在这个方面具备成为竞技的可能。

四、迈向竞技的关键（2）——对抗性

前面说到，星际规则的目的是为了实现公平竞争，而“竞争”能在多大程度上实现，就是依靠星际内部的“对抗性”。游戏内部有多少对抗的要素，直接关系到自身发展过程中娱乐性能否下降，竞争导致的功利性能否上升。

星际究竟具备哪些对抗要素呢？我们可轻易想到，星际高手要有精良的硬件装备，参加职业比赛需要一定的身体素质（否则会因体力不支中途退出，韩国曾发生过）。然而要说星际的独特对抗性，则集中体现在圈内人士常说的“操作”与“意识”上。

1.操作

操作在这里是一个广义概念，首先它包括选手的APM（actions per minute，即每分钟点击鼠标和敲击键盘的次数）。在同等的时间内，拥有一定数量的对电脑下达命令的机会，无疑是取胜的必备条件。职业选手为比赛胜利而必须把APM提高到一个相当的程度，而普通玩家则没有这种客观压力。另一方面的操作，指一种最大限度杀伤或限制对方、保全自己的“控制能力”。我们知道星际有一个重要的特点，就是它高度的可控性。控制能力的强弱，直接关系到比赛的结果。这方面的操作属于星际的基本技术，是职业选手必须熟练掌握的基本功；普通玩家的掌握程度，则明显差于职业选手。



《星际争霸》的出现常被认为是电子竞技的开始

可以说，操作在比赛当中呈现激烈的对抗性，能在形式上明显地区分普通玩家与职业选手，使星际从游戏走向竞技的阶段。让我们看看星际发展的历史，BoxeR之前的星际“选手”，对APM基本没有什么概念，对于控制能力的重要性也显然估计不足。这种情况说明，星际此时还没有获得一种独有的竞技特色。正是BoxeR将操作的重要性提升到了前所未有的高度，从而表现出星际强大的可控性。老一辈选手因这种冲击，或力图适应，或逐渐没落。玩家要想成为职业选手，就必须在操作上付出巨大的努力。至此，星际向竞技飞跃完成了至关重要的一步。

当然，单单以操作划分普通玩家与职业选手毕竟是片面的。众多玩家同样能达到较高的APM，控制能力也非常强，但在与职业选手的实战中仍然差距明显。此时所体现的，就是对抗性中最核心的内容——意识。

2.意识

电子竞技运动本质上是人与人之间的智力对抗运动。星际中高强度的智力对抗，直接体现在“意识”一词的含义之内。什么是“意识”？一般我们使用这个词，可以说综合了两种意义：一种是“静态”的“了解”，这在比赛之前就已定型，包括对游戏本身、自己、对方的综合认识，在比赛中起基础作用；另一方面，“意识”在比赛中又保持绝对的动态，选手需要不断地搜集赛场的信息，通过大脑迅速进行分析综合，并迅速地作出反馈。“意识”可以说包含了整个过程。

总体来看，我认为“意识”涵盖的范围，越来越体现出以“资源”为核心的特点。



RocketBoy是国际知名度最高的中国电子竞技选手

从广义上讲，所谓“资源”就是一切可被利用而为某种目的服务的条件。“资源”除了游戏中具体的矿产与气体外，在遵守规则的前提下，凡是能为比赛胜利服务的条件都可称作“资源”，比如选手的鼠标、键盘，个人身体素质，他的操作，游戏内部的兵种、地图特点，对手的心理，自己的优势，比赛中的信息、气氛、时间（时机）……无不可作为在比赛中争取胜利的资源。以资源为核心，选手首先要确立的就是对“资源”的静态了解——什么是“我”可用的资源，这些资源如何利用；其次是比赛当中的动态判断——“我”现在有何资源，“我”该如何获取资源，“我”该如何运用资源；最后就是要迅速地把对资源的理解与判断表现出来，即跳出意识进行操作。一场星际比赛在意识上的较量，就是双方选手在各自理解的基础上，不断判断对方意图并干扰对方判断的过程。

星际在意识上明确表现为“以资源为核心”，导致了星际与其他体育项目截然不同的面貌，就是处处可见的对资源的获取与利用最大化的追求。体现最明显的就是对于“时间”的把握。星际

中有一种战术叫做“Rush”，这类战术的要点，就是舍弃其他优势条件，一切以迅速生产某一种或几种部队为核心，并以之对对方构成威慑。Rush的关键在于出奇制胜，即在对方尚不能对快攻部队构成有效防备时，这种部队已出现。Rush有很多，有的战术不过是把部队的出现时间比按正常发展提前了十几秒，但就是利用对方这十几秒的薄弱期迅速获胜。而正规战中，对方发展的薄弱时期、对方出现的失误等也是稍纵即逝。Rush与反Rush，战机能否把握住，当然需要一定的操作，但在选手进行操作的背后，仍是意识中讲求高效率的资源观念起作用，选手的行动，无不体现着分秒必争的意识。把效率计算到每一秒，这种场景也许只在篮球比赛的最后一分钟双方比分接近时才会出现，但在星际比赛中则几乎是贯穿全场。而在其他方面，兵种特性的最大发挥与对对方最大限度的遏制，地图重要战略位置与能源点尽全力抢占、反抢占……都是此种理念的表现。星际在对抗中所体现出一种独特的“刺激”也源于此。

以资源为核心的意识，蕴涵着星际最为独特激烈的对抗性，构成了星际向竞技飞跃的核心因素。“资源”其实是一种价值判断，简单说，一个事物只有在对“我”有用或用处很大时，才构成“我”的资源。面对相同的情况，一个职业选手就能发掘出更多的资源，在对“资源”的理解与运用上也更深刻。比如Grrrr，在那个认为使用黑暗圣堂对抗虫族十分可笑的时代，正是他成功地用海盗船与之配合，并且抓住了对方防守的破绽，从而缔造了Protoss的两场经典，大放异彩的黑暗圣堂也让人眼前一亮。尽管Grrrr还不是严格意义上的职业选手，但作为竞技的直接参与者，竞技者意识的素质已具备。随着星际的发展，比赛中可能会越来越少地看到那种令人“眼前一亮”的场景。但正是对一些逐渐熟悉与固定的资源的理解，体现着选手的竞技素养，以至于在理解与运用上往往表现出独到之处，这使得很多普通玩家无论如何努力模仿，也难以领悟其中的精髓。比如让人津津乐道的“BoxeR的运输机”，同是运输机，在他手里，时机、位置、数量都恰到好处。当然不排除这里面有操作的参与，但一种战术风格的形成没有“意识”的支撑，决不可能成为经久不衰的取胜法宝。而在错综复杂的比赛局面下，职业选手要求的意识的精确、灵敏以及创造性解决问题的精神，更是常人所难企及。

总之，“意识”概念涵盖范围之广，在星际中所起作用之重要，以资源为核心的观念之独特，直接反映着星际高水平智力对抗的重要特性，并体现着星际不可替代的独立姿态。

3.无限可能的综合对抗

以上我把星际的对抗性拆开来进行分析。事实上在星际比赛中，各种因素是在共同发挥作用。从游戏的内部看，正是游戏内部的大量对抗因素综合，而产生的对抗的无限可能性，保证了星际长久的魅力。比如瑰丽和多变的战略战术，至今仍层出不穷。有人说星际战术枯竭了，其实只能说星际战术的原创阶段基本结束，但战术的不断完善却是无论如何不可穷尽。也恰恰是“完善”，使星际的发展由低到高而永无止境。只要是人的智能没有穷尽，星际的战术就不会枯竭。

从选手的角度看，选手要以身体素质和硬件设施为基础，以稳定的心理素质为保障，在比赛中运用自己的意识对局面信息不断获取与判断，并通过操作体现出来。一个星际选手最完美的表现，就是出众的意识与精准的操作的结合，就是人与硬件的高度统一。当双方选手共同达到这种竞技状态时，就必然是一场精彩激烈的星际赛事，也是星际对抗性的完美展现。

从更广义的角度说，星际的对抗并不局限在赛场之中。选手要在场外进行研究，提高自己静态层面的意识，要进行刻苦训练。还有，当今任何选手水平的提高都不可能一个人完成，这就考察选手与他人的交流能力乃至战队的团队精神。选手平时要善于安排好自己的生活，要保持身体健康，要心态开放、勇于接受挑战……可以说，为成为高手就成天钻网吧疯狂练习的做法十分可笑，想成为真正的星际选手，首先要做一个独立健全的人。一个在素质上，至少是比赛要求的素质上有所欠缺的人，一时的辉煌也只能如流星一般，无法成为世界级的一流高手。

综上所述，星际中无穷的对抗性，最根本的是来自人综合素质的全面展现，其中尤以无可穷尽的智能精华为核心。无穷对抗性，又有精确严格的规则存在，使星际没

有停留在游戏阶段，使星际昂首迈向竞技之域。到此为止我可自豪地宣告：星际是游戏，也是体育。

下篇 星际的文化特征

我在开始就说，把体育作为一种文化形态看待，而各种文化形态，都在以自己的特色构建人类的生活世界。如果星际的产生带给体育一些新的特点，那么它一定会以自己独有的方式，在文化的层面上存在下去，就像一段传说，即使主人公已逝去，但故事仍会经久流传。我认为处在当代文化潮流中的星际，有着传统体育所不具备的当代特征，从而在体育文化中具有独特地位。我将从三个方面展开论述。

一、高度虚拟性

任何一款游戏都是经过虚拟的。自然世界中，人总是要不断与环境进行搏斗，而要达到轻松与愉悦，人就要“构造”一个相对独立的虚拟空间。比如自然界中根本没有也不需要足球或球场，人类为了快乐而创造了虚拟的平台。同理，电脑与网络等构成了星际的游戏世界。其实除了体育、游戏，任何文明形式的创造，都是一个虚拟的过程，常说艺术源于生活、高于生活，源于生活只是素材的累积，真正让素材成为艺术品，要靠“虚拟”完成关键的飞跃。因此，“虚拟性”是贬义的概念，相反，虚拟是我们人类确切的需要，构成了人类的高级文化享受，使我们拥有创造的快感。



《星际争霸》还会在WCG上存在多久?

星际中高度的虚拟性集中体现在ID之中。打星际之前任何人都要给自己起一个名字，这就是“ID”，它仿佛是人从现在的世界到达另一个世界的通行证。ID决不仅仅是一个符号，它体现着一种自我评价与预期，能通过暗示对自我进行塑造。比如韩国选手Kingdom曾说过，自己ID的由来就是想“建立一个王国”。尽管传统体育比赛中选手也常常通过心理暗示激发自己的潜力，但像星际这样给自己起一个“名字”，从而构成了一个完全虚拟的“我”的情况非常罕见。在星际中，人通过“虚拟自身”展现出独特的文化内涵。

当然虚拟也有其消极的一面，未成年人沉迷游戏与虚拟性有直接关系。不过我要指出，虚拟性必然伴随着“抽象性”。再精致的游戏世界，也不可能把原本的东西全部融入其中，而取代现实中人与人的直接对话。没有人会认为战争就如同星际中那样简单，而如果有人沉迷于星际，那一定是学校、家长、社会力量乃至政府的全面失责，使孩子眼中的现实世界没有了吸引力。我在此希望那些控告游戏公司的家长朋友们能进行一下自我检讨。

总之，虚拟性最起码不是一种贬义的描述，星际以自己独到的虚拟特征，为人们打开一个高级的世界。我希望大家能看到“虚拟”的价值，共同营造一个至少互相尊重的文化世界。

二、视觉性

星际最具有吸引力的也许就是来自游戏的画面与冲突的视觉享受。法国画家德拉克洛瓦曾说：“一个画面首先应该是对眼睛的一个节日。”画面的盛大应给人以足够的视觉享受，而星际在当代视觉文化的大潮中，无疑为人们提供独特的文化消费形式。

从历史上看，我们过去的印刷文化，主要是培养语言逻辑的能力。这种能力极大地开发了人类的理性，但却忽略了人与生俱来的视觉感性的能力。星际就具有培养人感性的视觉能力的特征。在欣赏一场星际比赛中，游戏画面的精美，场面的恢弘壮观，选手技术运用的精彩，无不考验眼睛是否能具有如此深厚的审美能力把它们一一捕捉。而且这种欣赏形式与以往的审美形式也有重大区别。我们常说“距离产生美”，意味着获得美的体验需要对审美对象保持一定距离。但在星际转播中，人在巨大的转播屏幕前是一种全身心的投入，一般意义上的审美距离已完全打破；人似乎产生了幻觉，而与比赛中的指挥官产生高度的认同。这种审美体验是以往文化形式难以企及的。同时星际作为一项比赛，其中高度的不可预知，更大地刺激了视觉欣赏的快感。

同虚拟性一样，我不否认视觉性潜在的文化危机与引发的诸多社会问题。有人批评电子竞技的内容包含暴力内容，我认为其并非毫无道理，但是，所谓的暴力并非完全消极。根据社会安全阀理论，人类天然具有的攻击欲望，不能只依靠压抑来保证社会的稳定运行，而必须通过一个“阀门”让这种欲望在一个可控的范围内得到发泄，而最为理想的阀门就是体育。在体育运动中，人们在规范的控制下发泄了狂热，但不因此而增长仇恨。星际在这一点上效果更为明显。因为在游戏中进行“杀伤”，不会获得任何现实性的消极后果，而一个满怀怨气的人参加传统体育则很可能对进行他人侵犯。星际对人发泄消极的欲望有更好的帮助。

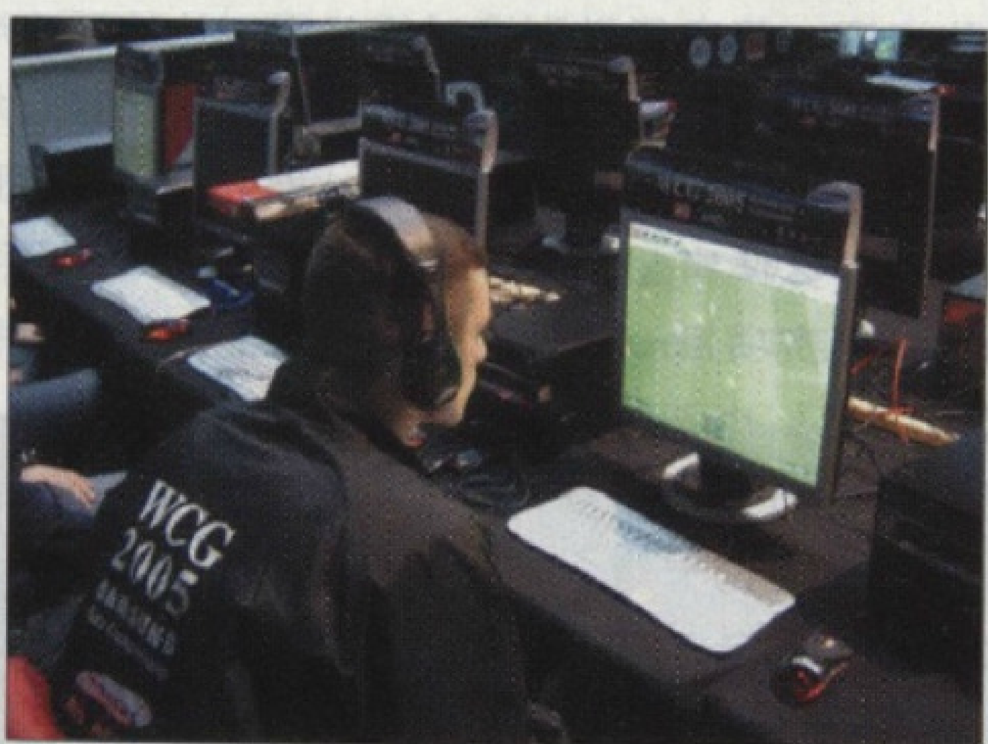
总之，对星际的欣赏可获得非同寻常的视觉享受，使得星际能在现代文化产品高速的生产与消费中，在与传统体育形式抗衡中，保持着自己的独立地位。

三、向娱乐精神“复归”

不可否认，传统竞技体育发展到今天，很多时候已背离了“竞技全面展示人的素质”的初衷。人们为了胜利不择手段进行残酷的竞

争，比如足球场上无休止地采用杀伤战术。当体育的观赏性与变化性降到最低，它也必然走到了尽头。也许我们要感谢星际，感谢这个时代。在这个时代，娱乐取代了崇高，我们的生活、理想、交往等都可不加分别地娱乐化。在娱乐化的浪潮中，星际作为本身娱乐性就非常强的竞技形式，向传统体育形式呼唤着被压抑了很久的娱乐精神。在竞技体育与职业化弊端已凸显的今天，星际能引领一种潮流，就是在发展职业化的同时，尽力发挥自身的游戏乐趣，这也是星际与众多体育形式的生存之道。我相信，一种娱乐与竞争协调存在的体育阶段，不久必会在以星际为代表的新兴体育形式的引领下到来。

综上所述，星际与传统体育形式都经历从游戏到竞技的两大发展阶段，星际内部的规则与对抗性是促成其飞跃的关键因素。同时，星际又有不同于传统体育的当代文化特征，从而拥有独立的文化地位。至此，星际是体育终可定论。



电子竞技和体育的区别仅仅是“缺乏肢体运动”么？

后记

有人说哲学家关心的问题总是那么玄远，但我以为，他们的玄远往往正是来自现实的问题。本文谈不上什么哲学思维，但从现实出发，挖掘现象背后的联系，总不是一种毫无现实意义的工作。因为可能不少人对电竞的迷茫，首先在于不知从何入手想这个问题。我所做的起码说明，这个问题可以这样想。

这项工作实质的展开大约用了一个寒假的时间，同时，我也完全舍弃了自己的学习任务。体育书籍的收藏不是北大图书馆的长项，这反而给我减轻了一些负担。对资料的收集摘录、文章框架的调整与最终写作，似乎不是可截然分开的阶段，但到2月15日凌晨6点30分，随着四万余字的《星际争霸本体论》的诞生，这一切都结束了。那几天，死而无憾的成就感与网友的过誉带来的自满一直包围着我，甚至一片痴心把文章寄给国家体育总局，尽管我自己也在文章最后写道，本文没有解决几乎所有的现实问题。

在痴心过后的痛苦中，《大众软件》的热心人让我重新振作了起来，他们给了我重新审视这篇文章的机会。改稿是一件痛苦的事，我尽力把一面无懈可击的盾磨成无坚不摧的矛，尽管对我来说还是前者更为顺手。当然，改稿又让我重理了思路，我尽力突出了我最为关注的内容，至于是否为读者所喜，恐非我能左右。

也许有人很难理解我何以舍弃了学习而去做毫不利己的事情，但我想他们更难以理解众多星际爱好者的那种执著。在周围的人甚至至亲的人的冷眼与嘲讽中，在前途渺茫看不到一星亮光的征途中，他们成败不计、水火不避，那一篇篇没有任何功利色彩的精华，让我在引用时感受到了一个个英雄一样的心。我在此向他们表示敬意！

当然，勇敢不可莽撞，热爱不可盲目，我从不讳言大众对于电子竞技乃至星际的批评，相反，我认为，那些批评正是问题的突破口。有人说星际过时了，再论证也必然淹没在新一轮的文化浪潮中。但我希望他们注意，历史上众多体育形式也经历着更新淘汰，但“体育”这个概念却留存了下来。星际必然要淘汰，我论证的直接对象也必被抽空，但论证的形式与思路却值得借鉴，因为毕竟“电子竞技”的概念还在我们的生活当中。至于说本文没有触及真正的具体操作环节，那不是本文的诉求，也不是我的能力范围以内。

但我始终认为，尽管坚持对星际的热爱是小部分人的事，但星际所带来的文化现象，却不应为任何热爱生活的人所漠视。生活是人类理想的存在方式，在人的生活中，任何事物对他来说都是具有意义的，即使是叹息痛恨也胜过麻木无知。那些勇敢者，不应处在热爱生活的人的视野的角落。

谨以此文献给所有星际爱好者、电子竞技爱好者，乃至所有热爱生活的人。

如果有那么一天

——谈《星际争霸本体论》

■本刊记者 Littlewing

在收到郎yue发来的《星际争霸本体论》时，每一位记者都觉得很惊讶，也许和郎yue一样对于电子竞技抱有巨大热情的玩家很多，但能站在理性的角度分析电子竞技，写下洋洋数万言的，几乎没有。由于篇幅所限，《星际争霸本体论》一直未能发表，在郎yue对原文进行反复修改和缩编之后，这篇充满理性思考的文章终于得以与广大读者见面，这也是《大众软件》上第一次出现电子竞技理论方面的文章。

阅读《星际争霸本体论》的过程让人激动，又略感疲惫。记者在来到《大众软件》之前，也曾是一名《星际争霸》的半职业玩家，写下过数十万字关于《星际争霸》的小说、战报、战术、报道文章，然而却从未站在理论角度，对其缘何成为电子竞技项目加以分析。郎yue同学的文章，在唤起记者沉浸星际数年回忆的同时，也驱使记者在文中为心中一直以来存有的疑问寻找答案——《星际争霸》到底会不会过时，从WCG的舞台上消失？其实，答案早已在你我心中，然而，就如中国队在上届世界杯中遭遇巴西之前，中国球迷依然期待中国有可能逼平甚至击败巴西一样，作为《星际争霸》的爱好者，被《星际争霸》影响的一代人，记者依然不愿意放过任何一根稻草，来证明《星际争霸》的永恒。

国家体育总局体科所专家、奥林匹克研究中心执行主任任海，曾以"缺乏肢体运动"的理由，否认电子竞技是体育运动。郎yue的文章中，也对这一理论进行了反驳。的确，在电子竞技比赛中，选手的肢体运动很少，但比起围棋、象棋、桥牌等完全依靠脑力进行竞赛的运动，电子竞技不但考验选手反应、逻辑思维能力、宏观思考能力、分析能力，也对手脑配合提出了更高的要求，理应比棋牌类运动具有更多的所谓"体育特征"，更应将其划分为体育运动。然而，《星际争霸》乃至其他作为电子竞技项目的游戏，真的能被称为体育竞技么？

在《星际争霸本体论》上篇中，郎yue从规则、对抗性等方面阐述了《星际争霸》具有其他体育竞技项目的特征，然而，规则和对抗性不仅是体育竞技所具有的特征，它们也为其他多种竞技所共有。"超级女声"的对抗性，比许多体育比赛要更直观、激烈。当两位神情紧张，眼噙泪花的MM走上PK台，就算事不关己的观众，也会为心仪的选手捏上一把汗，而群众评委当着2位PK选手的面投票的过程，更是考验选手的心理承受能力，你能说"超级女声"的对抗性低于一场中超球赛么？"超级女声"也有自己的规则，海选→50进20→20进10→PK→评委全票通过可晋级……无论"超级女声"的本质是否商业，它的的确确是一种竞技，但不是体育竞技。因为，它的选拔过程存在着太多人为原因，评选给分过程有太多感性而非理性的因素，对抗性再强，规则不够严谨公平，也不能被称为体育竞技——当然，它也不具备体育竞技的肢体对抗、头脑竞赛等普遍特征。

在《星际争霸》的比赛中，同样存在太多不确定的因素，以最初的The Lost Temple地图为例，两位选手出现在12:00与3:00位置，对选择Rush战术的一方更为有利，而对于出生点在9:00方向的人族玩家，则会比在其他位置更容易封住路口，攀升科技。不可否认，这大大提升了比赛的观赏性和娱乐性，却对公平性产生了影响。即使The Lost Temple在反复修改之后公平性得到了提升，但其他比赛地图也同样存在着诸如此类的问题。面对地形的特点，选手会选择不同的战术，但他们并不处在同一起跑线上。《星际争霸》的规则在不断完善，或许，有一天它能做到绝对的公平，让选手在同样条件下展开比赛，会真正成为一种体育竞技，然而，我宁可认为《星际争霸》是一种艺术，也不愿认为它是什么体育。就好像万智牌永远无法成为正式的体育比赛项目一样，规则操纵在少数人手中的《星际争霸》也不能。威士智公司可任意修改万智牌的规则，推出更复杂、更强力的卡牌，暴雪也可任意修改《星际争霸》的数值，推出更多的兵种、更多的建筑、更多的地图、更多的技能。我们无法预测他们会不会作出改变，更无法预测这些改变对于游戏平衡性的影响。郎yue同学认为体育最开始是人类为了生存需要而有意锻炼自己的运动能力所产生的一种错误的理论，那么体育是从一种商业产品开始的么？《星际争霸》与其他电子竞技项目一样，是出于商业目的开发的产品，开发公司握有唯一的版权，如果有一天，暴雪改变了《星际争霸》，或者禁止把《星际争霸》作为比赛项目，那么这些参加"体育竞技"星际项目的选手怎么办？如果EA的FIFA 20XX卖到现在价格的100倍，还会有几个玩家去玩，还会有几个人去参加比赛呢？同时，星际的对抗与其他电子竞技一样，是有局限性的，违反体育"独乐乐不如众乐乐"的基本准则。因为它存在的平台是PC，与足球、篮球、赛跑、跳远不同，并不是任何人都可参与其中，科特迪瓦球迷虽然只能上百人围着一个小电视看自己国家队对抗强大的荷兰，却可随便在街边的空场踢上几脚



球；或许有一天他们能看到自己国家的选手打入WCG，但你能让每个观看比赛的人都拥有一台PC么？

郎yue同学在文章的下篇，对于星际的文化特征一一阐述，但正是这些文化特征的存在，导致星际必然无法得以破茧而出，化身真正的体育竞技。在《星际争霸本体论》中，郎yue回避了一个重要的问题——时代特征。《星际争霸》存在的PC平台，导致了《星际争霸》的寿命无法无限延长。面对PC平台硬件机能的逐渐革新，郎yue提到的《星际争霸》的虚拟性、视觉性、娱乐性，都将被之后的游戏所超越。这是任何一个星际迷都不愿意面对的现实，如郎yue，如记者本人——然而，它却如此残酷而真实。虽然，暴雪美工的非凡功力，创造了《星际争霸》中数十种个性鲜明的兵种、极富冲击力的战斗场面，但与此后的《魔兽争霸III》相比，在画面的细腻程度、角色的生动性上，都略显逊色。正是因为《星际争霸》的出色，所以它能一直在WCG上，作为保留项目，然而FPS比赛项目从Quake II 到Quake III，再到DOOM3的更替，已足以说明，PC性能提升所带来的虚拟性、视觉性的进步，对于电子竞技项目有着直接的影响。一个足球运动员的生命可能有10年、20年甚至更久，一个电子竞技选手的运动生命有多长？电子竞技项目，即竞技游戏之间的巨大差异，造成了电子竞技选手很难跨项目比赛。如果BoxeR去打Quake III，还能取得今日的成就么？RocketBoy玩《魔兽争霸III》，能在Sky手下走几个回合？当PC性能进步到玩家已无法忍受旧有项目的画面表现、操作方式，那这些项目势必遭到淘汰。与体育项目的根本区别就在于，任何一种体育竞技，都是通过历史的沉淀积累下来的，他们不会因为时代的改变而褪色，至少，在电脑取代人脑之前、在机器人取代人体之前，他们依然会存在下去。而任何一个电子竞技项目，都会在PC机半年一次机能革命的飞速发展下，被时代遗忘。

也许《星际争霸》不能成为体育，但它一定能成为艺术。



《万王之王2》宣布公测 发布音乐剧《黑暗的缘起》

■本刊记者 小虾


高晓松（右）在会上畅谈他对游戏和音乐剧的感受

6月16日，北京亚洲互动在北京五洲皇冠假日酒店举办了“鸣蝉闻止，戟剑飙锋——《万王之王2——黑暗的缘起》新品上市暨音乐史诗说明会”，亚洲互动总经理张宇正式宣布，华人世界首款MMORPG《万王之王》的续作《万王之王2》定于7月7日正式公测。张宇表示，亚洲互动将投入5000万元人民币用于《万王之王2》的宣传。届时将在全国20余个城市展开“飙锋中国”的主题推广活动，以数百家网吧及媒体的宣传掀起《万王之王2》的大规模推广活动。据介绍，《万王之王2》经过长达两年时间的研发，投入2000万人民币，研发团队由两岸三地超过100人的游戏业精英组成。同时，作为《万王之王2》所看重的文化战略的重要一环，著名音乐人高晓松、太合麦田副总经理唐华、流行歌手阿朵也亲临现场，接受了记者的采访，就音乐剧《黑暗的缘起》进行了详细说明。会后，记者对音乐剧的制作人高晓松进行了专访。

大众软件： 当初为什么决定为《万王之王2》写这样一个很长的音乐剧？《黑暗的缘起》的制作是出于游戏宣传的需要吗？


会上表演了《黑暗的缘起》的片断

高晓松： 最开始是亚洲互动找我给《万王之王2》写主题歌。我看了他们的游戏很有触动，于是提出写首歌兴趣不大，如果写个长的东西能表达我的想法我就愿意，没想到他们同意了，并且表示绝对尊重我的创作，不要求太浓厚的商业味，于是我就写了。

大众软件： 可以简单介绍一下《黑暗的缘起》的剧情和音乐风格么？

高晓松： 《黑暗的缘起》一共写了6个月。有灵感的时候写一些，最后古典音乐的部分还请教了一位很好的古典作曲家吴梦奇。《黑暗的缘起》主要讲述的是两位寻找光明的英雄遇见了两位女主角之后经历的一些爱情和战斗。剧中主角们的性格不同，为他们选配的音乐风格也有所不同。两位男主角一个唱摇滚，一个唱传统歌剧美声；两位女主角一个唱灵歌，一个唱舞曲。其实这4位主角的音乐风格参考了《万王之王2》游戏中的4个职业——武士、牧师、法师和咒术士。演员方面，目前已确定的有郑钧、莫华伦和阿朵。

大众软件： 《黑暗的缘起》将在何时上演？

高晓松： 目前，《黑暗的缘起》确定由国内最大的唱片公司之一的太合麦田投资宣传发行。现在的策略是先出唱片，未来是否会公演或以多媒体的方式跟进，要看这张唱片的影响力如何。

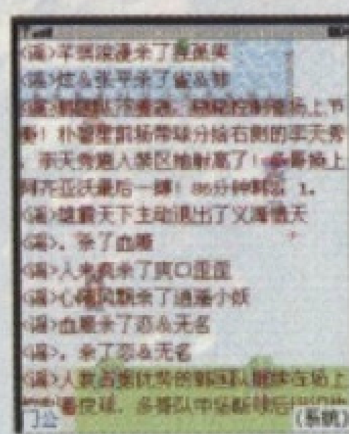
业界动态

美国游戏厂商排行榜，美国艺电居榜首

近日Next Generation网站公布了美国游戏厂商排行，美国艺电公司排名榜首，任天堂紧随其后，而大名鼎鼎的暴雪母公司维旺迪仅列第九。该排行榜把各厂商的市场份额、收入、利润、期望值、过去12个月的股价、员工规模、经营年数、进入TOP 100排行榜的软件数量、获得80%以上评价的游戏数量9项数据作为参考指标，得出了以下的排名：美国艺电、任天堂、Activision、索尼、THQ、Take-Two Interactive、育碧、卢卡斯、维旺迪、科乐美。

《无限乾坤》直播世界杯

世界杯足球赛刚刚落下帷幕。在此期间由北京道隆科技运营的免费手机网络游戏《无限乾坤》在游戏中开通了世界杯直播频道，球迷在游戏的同时可与游戏好友



一起看球、侃球，取得了很好的反响。道隆科技向广大用户提供了德国世界杯所有赛事的全程直播服务，由于《无限乾坤》目前处于免费体验阶段，因此所有直播服务也是免费的。只要用手机登录http://wap.wxqk.com或移动百宝箱网游频道，即可免费下载游戏，体验游戏提供的赛事直播等各种服务。

北美玩家最期待7款网游期待值公布

1. 《战锤OL》（Warhammer Online: Age of Reckoning） 7.7
2. 《科南时代》（Age of Conan） 7.2
3. 《星际迷航OL》（Star Trek Online） 7.0
4. 《燃烧海洋上的海盗》（Pirates of the Buring Sea） 7.0
5. 《指环王OL》（Lord of the Rings Online） 6.9
6. 《英雄之旅》（Hero's Journey） 6.9
7. Tabula Rasa 6.9

《战锤OL》开发商被收购



6月21日，美国艺电宣布收购了以开发《卡米洛特的黑暗时代》闻名的Mythic Entertainment。Mythic Entertainment目前正在开发《战锤Online——清算的时代》，在收购完成之后，Mythic Entertainment将更名为EA Mythic，这

家工作室将来将专注于开发网络游戏。这次收购表明EA在网络游戏领域的决心——世界上最大的单机厂商不满足于现有的领域。

《超人归来》同名手机游戏推出

2006年6月底至7月间，《超人》系列电影第五集——《超人归来》在全球同步上映。由杭州联梦娱乐软件有限公司发行的同名手机游戏也于同期推出。手机游戏《超人归来》以电影剧情为蓝本，丰富多样的场景、原汁原味的人物设定、经典的任务关卡将整个游戏如电影般重现在玩家面前，超人爱好者将可从移动梦网将游戏下载到自己的手机上，随时随地与自己心目中的英雄一起完成各式任务。

美国出现游戏律师

随着美国各州纷纷通过与游戏相关的法律，精通相关法律的人才也将炙手可热，近日美国加州的La Verne大学在这方面先行一步建立了相关专业，专门培养游戏律师。该大学法学院将以“电脑游戏法”为主题展开一项新的课堂教学，以解决随着游戏业的飞速增长所带来的各种法律问题。这个教学计划由经验丰富的Ashley Lipson教授领军，他从2002年开始就一直从事游戏相关法律事务的教学，同时也是世界上第一套为法律学生设计的教学游戏SivPro的开发者。目前计划中的主干课程有《多媒体法》《电脑游戏行业法》和《网络法》，同时也将教授知识产权和娱乐法。

“EA单机精品游戏夏令营”即将开营

继日前中视网元娱乐科技有限公司成为EA中国大陆地区单机游戏产品独家总代理后，由中视网元联合EA共同推出的“EA游戏夏令营”活动自6月起开始全面实施。在“EA游戏夏令营”期间，中视网元将陆续发行一系列EA单机精品游戏。除第一阶段已上市的体育经典系列游戏FIFA Soccer 06和NBA Live 06以外，《极品飞车——无间追踪》《荣誉勋章——太平洋之战》、“哈利·波特”系列、《模拟人生》系列亦将陆续与广大玩家见面。

EVE Online即将商业化 认证CD-KEY售价28元

为给所有玩家提供一个稳定、公正、舒畅的游戏环境，EVE Online即将开始正式商业化。同时，为了更彻底坚决地打击外挂，保护广大玩家正常的游戏环境，冰岛CCP和光通娱乐将对账号采用CD-Key认证的模式。正式商业化后任何玩家必须认证CD-Key后才能充值并进入游戏，通过认证之后玩家将免费获得一周的游戏时间。每个CD-Key价值28元，一个CD-Key只能在一个游戏区使用一次，认证完成后才可继续充值以获得更多游戏时间。任何玩家如果有使用外挂等违反游戏规则的恶劣行为将被封停账号，也就是取消该账号在该区的使用权并删除在该区的所有游戏数据。

《魔兽世界》再开新服

6月以来《魔兽世界》第六大区接连开放了“萨菲隆”“纳克萨玛斯”“卡拉赞”“熔火之心”等全新的服务器，这些新服自开放日起便接连爆满，为满足广大玩家的需要，也缓解现有服务器的压力，九城于6月20日服务器例行维护结束后，在第六大区再度增开两组新服：“无尽之海”“莱索恩”。

《激战GW》全球销量突破200万

6月19日，《激战GW》开发商ArenaNet与运营公司NCSoft共同宣布：网络游戏《激战GW》全球销量突破200万份。根据全球知名市场调研机构NPD提供的最新数据显示，《激战GW》续篇《激战GW——Factions》雄踞北美游戏2006年5月销量榜首。全美最大游戏零售商Games Top营销资深副总裁Bob McKenzie说：“《激战GW——Factions》的优异成绩再次巩固了它在玩家心目中的地位。作为Games Top和Eb Games的销量冠军，我们对它未来的发展有浓厚的兴趣，看看它能带给我们什么样的惊喜。”

斯皮尔伯格可能执导《魔兽世界》电影版

2006年6月有报道说美国华纳兄弟公司旗下的Legendary Pictures公司已从暴雪公司手中获得了网络游戏《魔兽世界》电影版的拍摄权。6月21日，又有传言说，Legendary Pictures可能将聘请著名导演史蒂文·斯皮尔伯格担当这部电影的导演一职。Legendary Pictures公司曾摄制过《蝙蝠侠》和《超人》等电影，该公司与暴雪的合作还是第一次。对于导演的问题，暴雪公司的官方发言人表示：“导演的人选还没有最终确定，我们正在与Legendary Pictures进行紧密的合作和协商，为确保这部电影能够从最大程度上表现《魔兽世界》游戏的精髓所在。我们将在未来的几个月内公布电影的制作人员和演员等更加详细的信息。”



联想涉足电子竞技

■本刊记者 生铁



国家体育总局、信产部及联想公司的代表参加了这次启动仪式并答记者问

2006年6月7日，联想2006国际电子竞技锦标赛（International Electronic Sports Tournament 2006，简称联想IEST2006）启动仪式在京举行。这一赛事经中华全国体育总会批准，在信息产业部的支持下由联想集团主办。在会上记者了解到，联想IEST2006的推出旨在搭建针对影音、游戏及数字制作人群的体验式数字娱乐推广平台。本次大赛从6月7日正式开幕，赛事将历时8个月、覆盖全国12个城市，并将邀请全球电竞发展水平最高的知名顶级选手参加全球邀请赛。比赛总奖金为人民币120万元，共设有《魔兽争霸III》《星际争霸》和《实况足球9》3个比赛项目。

联想集团副总裁李岚女士会后对记者表示，举办此次比赛的目的在于新联想国际化之后，“将联想打造为全球性知名品牌为我们的首要任务”。而IEST的举办正是符合这一目标的。本次比赛采用机型为联想锋行K系列电脑。

华义铁血团队入驻北京金山

■本刊记者　心鹰

2006年6月7日，华义国际CEO任兆年一行来到了位于北京柏彦大厦的金山公司总部，此行他们除了将见证铁血团队正式入驻北京金山外，还从台湾省带来了一个好消息：国产网游《封神榜》（台湾省称《三太子》）在台湾省运营成功，同时在线人数突破50 000人。

金山总裁雷军和高级副总裁王峰也出席了此次欢迎会。雷军表示，继《剑网》《剑网Ⅱ》在台湾省成功运营后，《封神榜》也取得了如此骄人的成绩，除游戏本身品质深受玩家肯定外，也显示了华义令人钦佩的运营实力。

会上，任兆年向金山的同行们详细介绍了目前《封神榜》在台湾省的运营情况。他表示，虽然目前的台湾省网游市场上产品百花齐放，但真正能做到50 000人同时在线的网游却屈指可数，因为台湾省人口只有2000万。在最近的玩家评选中，《封神榜》被权威网站巴哈姆特评为台湾省热门网游TOP5之列。

欢迎会最后，烈火团队向初来乍到的铁血团队演示了《封神榜》的即时国战版本（台湾省还未推出），并就目前正全力研发的《新封神》新功能和技术问题展开了积极交流。此前，金山曾宣布与华义国际战略结盟，正式接管北京华义业务。华义铁血团队的入驻，标志着金山、华义战略结盟走向了更深的层面。



华义国际CEO任兆年（左）和金山总裁雷军合影留念（右）

产品信息

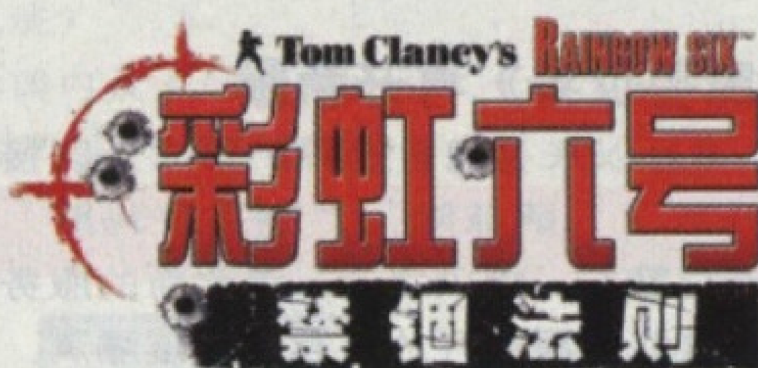
极品系列最新作《极品飞车——碳化》图片曝光



这款名为《极品飞车——碳化》的游戏，将是《极品飞车——地下狂飙》和《极品飞车——最高通缉》的混合体，也就是说《极品飞车——碳化》将有白天和黑夜的场景赛道。另外，新游戏中可选赛车种类也更加丰富，从日本家庭主妇喜好的汽车到德国重型赛车都涵盖其中。将有PS2、Xbox、PSP、DS、Wii、Xbox360、PS3和PC多个版本，预计2006年底推出。

《彩虹六号——禁锢法则》国内正式发售

2006年6月16日育碧软件宣布军事题材系列新作《彩虹六号——禁锢法则》在中国大陆地区正式发售。该游戏是最专业的描写反恐行动的游戏之一。游戏中所有的武器装备都允许自定义和加装附件，还可根据环境需求更换服饰，以降低暴露的可能性。在

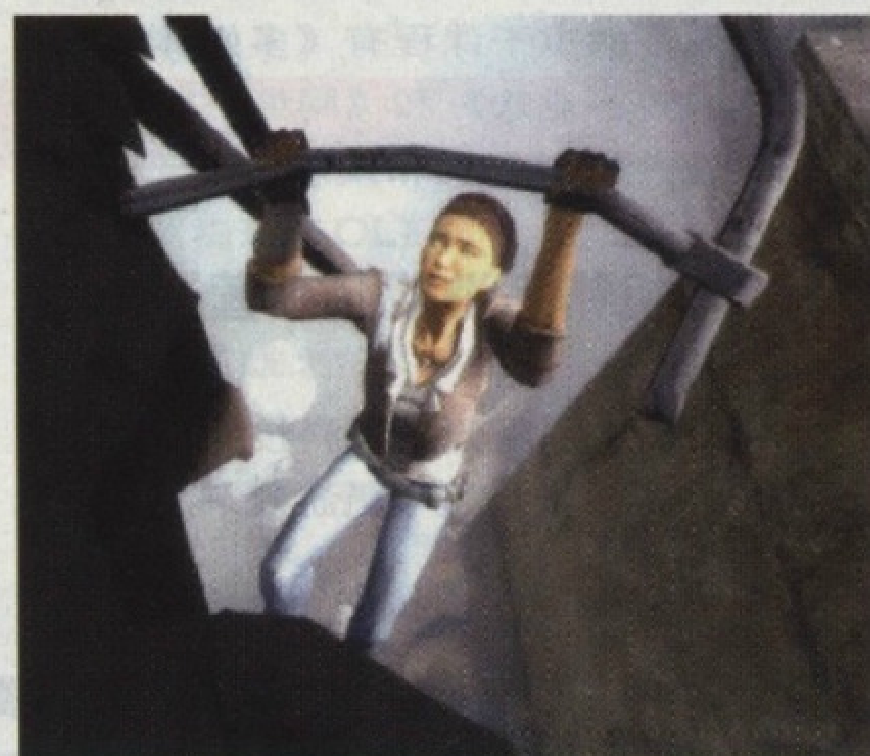


“担任模式”中，玩家可通过语音来对队友实施命令，就如同真实战场一般。多人游戏部分允许玩家协作配合以完成任务，当然，玩家也可选择扮演彩虹小队或是雇佣兵，与别的玩家来一场激烈的对抗。

《古墓丽影》十周年纪念版将上市

《古墓丽影》曾经在游戏软件领域创造了许多奇迹，近日Eidos公司宣布，为纪念《古墓丽影》系列游戏诞生十周年，将推出《古墓丽影》复刻版，并登陆PS2、PSP和PC平台。Eidos公司表示，重新制作的《古墓丽影》将是一款完全的新游戏，而并非简单的复刻。此次担当游戏开发工作的是《古墓丽影——传奇》的制作公司Crystal Dynamics。Eidos公司负责产品商标管理的Larry Sparks对记者表示，这款游戏完全是为了纪念游戏十周年而制作的，因此不会再有类似作品推出。一方面为了满足《古墓丽影》系列老用户的要求，另一方面也是为了能吸引更多的新玩家。

《半条命2——第二章》最新资料公布



最新一期PC Gamer对《半条命2——第二章》进行了大篇幅报道。据报道，《半条命2——第二章》细节如下：重力枪添加新功能；Alyx继续活着、揭示GMAN的目的；玩家甚至可以操纵GMAN；加入新的运动方式（除了走路、跑步和跳跃）；场景更加真实，加入火箭、地雷和更多基地；采用最复杂的物理效果和计算；添加对付Strider和Buster的新武器；集成多人模式。《半条命2——第二章》预计将在今年圣诞节期间发布，而这个资料片三部曲的最后一部分《半条命2——第三章》可能要到明年圣诞节期间才能露面。



电子竞技

“三星电子杯”WCG2006分赛区烽火快递

随着中国总决赛日期的日益临近，各分赛区的决战也纷纷落下了帷幕。由于电子竞技运动在中国的高速发展，各种名目的赛事越来越多，但WCG的巨大影响力和荣誉还是使得各路高手将其作为首选。在刚刚结束的上海分赛区比赛中，2005中国总决赛星际项目的冠军PJ沙俊春再次杀入决赛，不过最终败给了号称当今“中国虫族第一人”的F91孙一峰，上届总决赛三甲选手SoZ.66庄传海获得季军。这三人也成为今年总决赛冠军的最大热门。而FIFA项目中2005年总决赛季军李君再次以冠军身份出线，决赛中他以4：2战胜了新秀乐耀。魔兽项目中也有一匹黑马出线，他就是获得季军的u.s.T_D.J朱明亮。获得冠亚军的分别是SoZ.Lyc吕彦超和去年上海赛区冠军QcH[ATi].Syc苏友超。CS项目中，来自浙江的EastOneNice战队通过2个加时赛艰苦地战胜了来自天津的由原wNv选手小丹率领的TR战队获得了冠军。上海赛区是中国电子竞技水平最高的地区之一，今年的出线形势在某种程度上预示着，虽然老将依然是赛事的中坚力量，但新人正在对老将的统治地位发起冲击，去年的总决赛冠军苏昊在西安分赛区第一轮被淘汰就说明了这个趋势。不过在长沙赛区决赛阶段中，魔兽项目进入四强的两名选手被查出已在武汉赛区参加过今年的WCG赛事并被淘汰，组委会为严肃赛风赛纪，取消了两名选手的比赛资格，电子竞技的荣誉不能被这种龌龊的手段玷污。P



最终上海、西安、武汉3赛区的出线形势如下：

SAMSUNG

赛区	CS项目	魔兽项目	星际项目	FIFA项目
武汉赛区	冠军 Hacker.deViL战队	冠军 崔森		
	亚军 AimSkill战队	亚军 王祺		
西安赛区	冠军 New4战队	冠军 王诩文		
	亚军 monarch战队	亚军 刘淼涵		
上海赛区	冠军 East One Nice.PM	冠军 吕彦超	冠军 孙一峰	冠军 李君
	亚军 TR	亚军 苏友超	亚军 沙俊春	亚军 乐耀
			季军 庄传海	季军 伍龙

《三国志11》繁体中文版7月27日上市

光荣公司宣布，《三国志11》将于7月27日在中国台湾省发行繁体中文版。本次推出的《三国志11》大陆地图采用与《信长之野望——革新》类似的连贯单一大地图，并具备四季



的变化，玩家将可在地图上自由进行各种设施的建设，将领地与城市发展成自己喜欢的风貌。战争方面，本代中将会有多样化的兵种与武装登场，包括剑、枪、戟、弩、军马、冲车、井阑、木兽、投石车、走舸、楼船、斗舰等。在武将单挑与舌战的部分，同样也以3D化的方式呈现。游戏中将提供由公元184年的“黄巾之乱”起至225年“南蛮征伐”共7个历史剧本以及“英雄集结”虚构剧本让玩家选择。

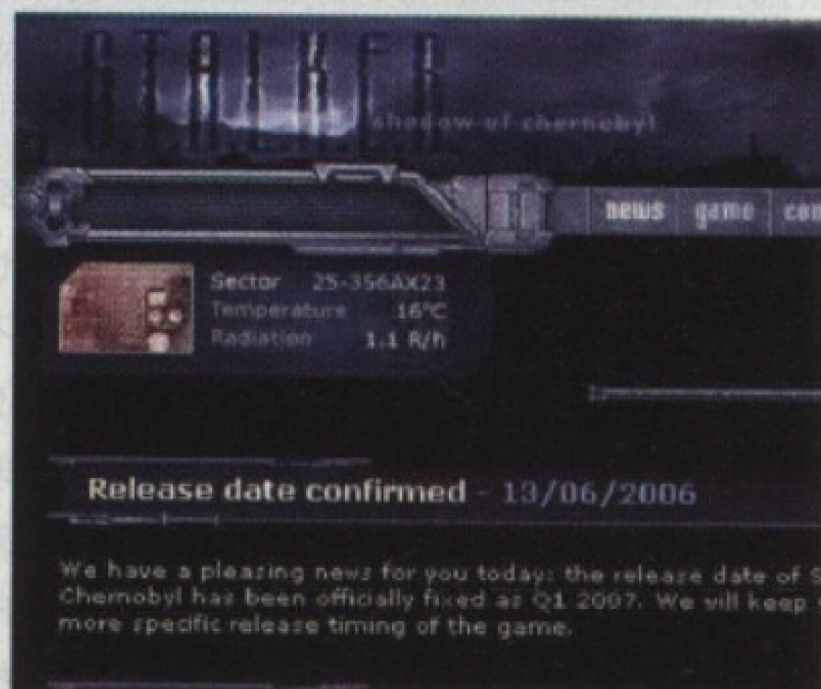
《真实高尔夫2007》于2006年第三季度上市

《真实高尔夫2007》(Real World Golf 2007)是体育模拟游戏《真实高尔夫》系列的最新续作，有PC和PS2平台两个版本，将于今年第三季度在欧洲上市，北美版则要到第四季度发行。目前本作由Aqua Pacific工作组开发，由于采用了全新的游戏引擎，游戏表现大为提高，更为详尽的游戏指导，使玩家能够轻松上手。值得一提的是，《真实高尔夫2007》采用了具创新性的Gametrak动态抓取技术，其抓取频率高达100Hz，而图像分辨率更是前作的两倍。整个游戏内容归为15个赛事，包括著名的De Vere Belfry世界杯大赛。



本作支持多人游戏，人数上限可达4人，玩家可通过局域网和互联网实现。系统设定有多个游戏难度等级。除主线流程外，还融入了多种迷你小游戏，如投掷铁环、标枪得分，甚至还有一些随机事件。

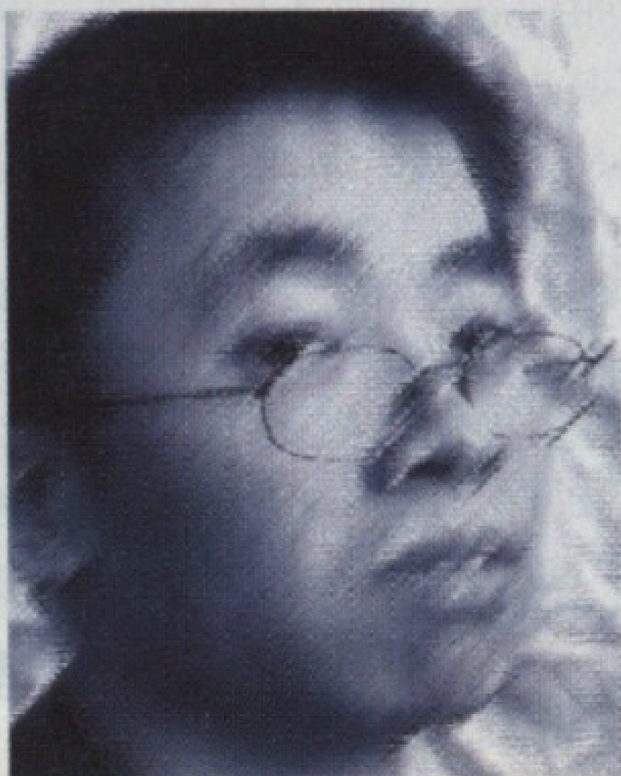
《潜行者》确定发售日期



FPS游戏《潜行者——切尔诺贝利的阴影》又有最新消息。在今年的E3大展上，欧美媒体预测该作将推迟至2007年上市。2006年6月13日，游戏开发商在其官方网站公布了游戏发售日期：2007年第一季度。虽然该日期距今还比较远，但玩家也可预见游戏的完成度已相当高了，但愿这是这款开发了三年有余的游戏最后一次跳票…… P

路与鞋无关，与脚有关

■本刊记者　冰河



朱骏匆匆走进会议室，忙不迭地向等候已久的众多媒体记者道歉。这个30岁出头、声音嘶哑、头发倔强地直立、永远在说话时睁大眼睛的上海男人笑哈哈地指着长桌中间的座位问："这是我的位置么？"得到肯定的回答之后欣欣然坐下，有些满意又不情愿的样子，仿佛这个位置是他向往已久、却又不愿意占据的一个地盘。"随便谈谈吧，我和媒体的接触比较少，能有这么个机会我很高兴，谈什么都可以，除了那些不能谈的"。

也许朱骏的确不习惯成为主角，尽管毫无疑问他渴望成为镁光灯的聚焦中心。但自从九城处于业界的风口浪尖之后，他却是在有意无意地回避着，或者被有意无意地忽略着。在2005年的魔兽嘉年华活动上，刚进入中国的《魔兽世界》、暴雪资深高管"MM"迈克·默汗和让众多小女生尖叫的S.H.E是媒体最关注的焦点。尽管朱骏同样兴奋、同样热情，可是面对时常转移目标的镜头，他总是只能意犹未尽。而年底的业界峰会上，霸气十足的陈天桥和刚刚宣布免费的盛大游戏抢走了更多的眼球，使得朱骏忽然冒出的一句"如果没有创新，那就只能免费了"颇有一些酸溜溜的味道。《魔兽世界》在华运营一年之后，已经稳稳地把持住了国内网游市场的老大地位，九城也不惜代价接连引进了诸多被视为大作的新游戏。这个时候，朱骏终于可以独自坐在长桌中央的那个位置，孤独而得意地面对各路记者的长枪短炮。带着诸多"不能讲"的限制，开始他一个人的表演。

很多时候外界都习惯将朱骏与陈天桥相提并论，的确这两个人有很多的相似之处：年轻、上海人、发迹于网游、企业在美国NASDAQ上市、财富人物……但见过陈天桥的人都会对其浓重的威严气势印象深刻，而陈天桥的发迹史和一贯作风也让他更像一个政治人物而不是一个企业家。但朱骏留给众人的印象则是一个典型的新时代商人。他身上有上海人与生俱来的精明和狡猾，面对记者提出的"魔兽服务器不稳定带来的纠纷""如何看待铜须教主"等敏感问题，一律打着哈哈，顾左右而言他。对自己有利的问题，如魔兽资料片的引进和运营问题时，尽管身边的助理一再提醒"不能多说"，朱骏还是指点众记者"你们所看到的新闻稿里怎么说的？暴雪和九城就资料片的问题正在商讨，不是谈判，而是商讨，你们觉得这能说明什么？哈哈哈……"眼中尽是自得而狡猾的笑意。

不过，在对话的多数时候，朱骏还是表现出了上海人少见的坦诚和直率。例如朱骏在采访中反复提及"社区"对一个游戏企业长久运营的重要性，并引网易和腾讯为典型的例子。不过记者提出九城的前身GAMENOW就曾经是国内最早的游戏化社区建设者时，朱骏却坦陈当时的决策者没有坚持这条路线是一个很大的失误，以至于现在要从头做起。当众人问起风传他热心不已的足球队时，他回答其实自己并不喜欢足球，甚至连世界杯都不打算看，足球只是当时的一个投资而已，颇让人有些惊愕。而谈及网游运营时"互联网就是后辈应用新技术干掉前辈"的宣言，更是表现出这个人身上少见的一种张狂，只是到底有什么中意的新技术他自己也说不清。最后当众人对九城接连引进重量级网游作品，能否适应中国市场提出疑问时，朱骏干脆地将脚抬到桌上，用"鞋合不合脚不在于是不是名牌，而在于鞋的尺码。游戏能不能为网民接受不在于是什么大作，而在于游戏好不好。我的鞋很合我的脚，我们引进的游戏内容很好，一定没问题"的理论为众人打了个比方。



第九城市公司总裁朱骏

朱骏到底在追求什么？这是个参与采访的记者都想知道的。不过即使是曾经多次与他有过近距离接触的人也难以在短时间内得到明确的答案。朱骏和金山的雷军一样，无时无刻不洋溢着一股炫目的热情。但是相对雷军每天要玩4到6个小时网游，身为《魔兽世界》最高难度副本开荒团队成员的行为来说，朱骏谈及自己麾下的游戏细节时常会冒出一些谬误，这说明他显然并不经常沉浸在游戏里，游戏的乐趣并不是这个运营着中国最成功网络游戏的老板所关心的。对《魔兽世界》和资料片的执着让外界在朱骏身上仿佛看到了陈天桥的影子。可是在盛大已经开始将目光转向游戏以外、尝试创造新的网络盈利内容模式时，朱骏却声称"永不为先，后发制人"才是王道，"只有当整个行业的商业模式完全成熟后、投入成功率很高的情况下才会进行投入"。显然像陈天桥一般在未知的领域开疆拓土并不是朱骏习惯的行为模式。加上"投资足球"和"对足球没兴趣"的言行反差，这个上海男人永不停息的热情背后到底有什么在支持，实在是一个难以找到答案的疑问。只有在最后谈及与天娱公司正在制作的"超级女生"网游时，寥寥数语中"满足每个人的梦想"的说法才透露出了一点端倪。游戏、足球或者娱乐业，都是他脚上的鞋，众人都在看着朱骏的鞋和他的脚步，而他在意的，是他正在走的路。

走什么路，能走到哪里，恐怕只有这个上海男人自己心里知道。

暴雪将转型为网络游戏开发商?

■本刊记者　心鹰



维旺迪公司6月14日向华尔街递交了一份关于未来游戏开发走向的声明。其中最值得我们关注的一点是旗下暴雪公司的未来发展计划："暴雪公司的未来产品都将是大型多人在线网络游戏（MMOG）。"这份声明指出，《魔兽世界》原始版本的开发周期为4年半，总耗资5000万欧元（大约折合6300万美元）。维旺迪公司还根据游戏时长将大型多人在线网络游戏分为两部分进行了分析：短周期游戏（2小时游戏时长以下）和长周期游戏（2小时游戏时长以上）。如其旗下的Sierra Online子公司将在2007年发布一款篮球为主题的网络游戏，这属于一款短周期网游；而暴雪未来的工作重心将转为长周期游戏。

维旺迪同时"声称"，鉴于《魔兽世界》的成功经验，暴雪公司未来的一款网络游戏在投入同样资金的前提下只需耗时3年，而且在品质上仍然会让玩家满意。根据国外业内人士分析，沉默已久的《暗黑破坏神》系列和《星际争霸》系列都有可能成为网络版。

这份"华尔街报告"立刻在国际游戏业界内引起了一场不小的轰动，暴雪公司随即在6月15日早晨发表了一份声明，否认了关于其"未来产品都将是MMOG"的说法，随着更多玩家到暴雪论坛的询问，暴雪人员的态度已经从开始的含糊其辞变成了直接否认。声明如下：

1.除了即将到来的《魔兽世界》资料片，我们至今没有宣布任何特别的发展计划，也没有意图为某种平台开发特定类型的游戏。

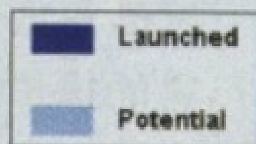
2.关于暴雪的传闻并不是正确的，出现谣言的原因，可能是维旺迪游戏发售计划和暴雪的计划有所混淆的缘故。

3.虽然暴雪归在维旺迪旗下，但是开发游戏的决定权依旧在暴雪自己手中。

国外网站Cesspit最终找到了谣言的根源：国外网站F13.net最初公布了一张图片，这张图片是维旺迪交给华尔街的财政报告中的重要部分。在图片中，深蓝色部分表示当前已经发行的游戏，浅蓝色部分表示仍然可能开发的游戏或领域（如右图示）。我们可以看到这张图片的深蓝色部分标明的只是当前已经发行的而不是终止发行的游戏领域，包括《魔兽世界》。暴雪人员在采访中曾经提及"燃烧远征"并不是其唯一的资料片版本，因此将深蓝色部分理解为终止开发的游戏显然是不正确的。但即使这是一个谣言，从这张图片中我们也能得到进一步的消息："暗黑世界"或是"星际世界"这样的网络游戏都是未来可能出现的，网络游戏仍然是暴雪公司未来的重要路线之一；而在其他平台上，即使《星际争霸——幽灵》已经终止开发，但其他暴雪游戏未来仍然可能出现在PS3等家用机平台上。

Blizzard Growth Drivers: Franchise Potential

FRANCHISE / PLATFORM	MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE	PC/MAC	CONSOLE
WARCRAFT	World of Warcraft (2004)	Warcraft: Orcs and Humans (1994) Warcraft II: Tides of Darkness (1995) Warcraft II Expansion: Beyond the Dark Portal (1996) Warcraft III: Reign of Chaos (2002) Warcraft III Expansion: The Frozen Throne (2003)	
DIABLO		Diablo (1996) Diablo II (2000) Diablo II Expansion: Lord of Destruction (2001)	
STARCRAFT		StarCraft (1998) StarCraft Expansion: Brood War (1998)	



- Blizzard's three core franchises were born on PC but are rich in character and naturally extendable
- We are investing heavily right now in developing new executions across multiple franchises
  - Purchased and integrated Swingin' Ape as core of next gen console strategy
  - Put investments in place for numerous future Blizzard products
- Due to long development cycles, for competitive reasons, we do not disclose releases far ahead of street date

Vivendi Games 2006　　19

"华尔街报告"中的图片

仔细分析一下这次"报告事件"不难发现，维旺迪公司和暴雪公司已经产生了"小小的"分歧。《魔兽世界》的成功，使维旺迪看到了网游市场的巨大潜力，而这个市场还在高速增长，维旺迪决不会就此罢手。维旺迪以前专注于单机游戏，虽然靠着暴雪这个王牌，拥有《魔兽争霸III》等一流的单机产品，但由于近年来单机游戏市场不断萎缩，其自身情况也大受影响。日前公布的全球十大游戏厂商排名中，维旺迪仅居第九，这可能从某些方面坚定了维旺迪走网游路线的决心。

暴雪公司其实并没有否认维旺迪的计划，只是说"关于暴雪的传闻是不正确"的，值得注意的是暴雪提到"我们至今没有宣布任何特别的发展计划"，这个"我们"联系上下文来看，明显是指暴雪自己，而非维旺迪。暴雪一方面承认"计划混淆"一方面又强调"开发游戏的决定权依旧在暴雪自己手中"，是否有点欲盖弥彰呢？子公司与母公司在产品未来发展方向出现分歧，在业界已不是新闻，不过这次出现在暴雪和维旺迪身上，我们是否应该担忧：这是全球单机游戏萎缩的前兆？

类　型：第一人称射击
制　作：Crytek Studios
发　行：美国艺电
上市日期：2006年第4季度
推 荐 度：★★★★☆



孤岛危机 Crysis

■北京 迷路狗狗

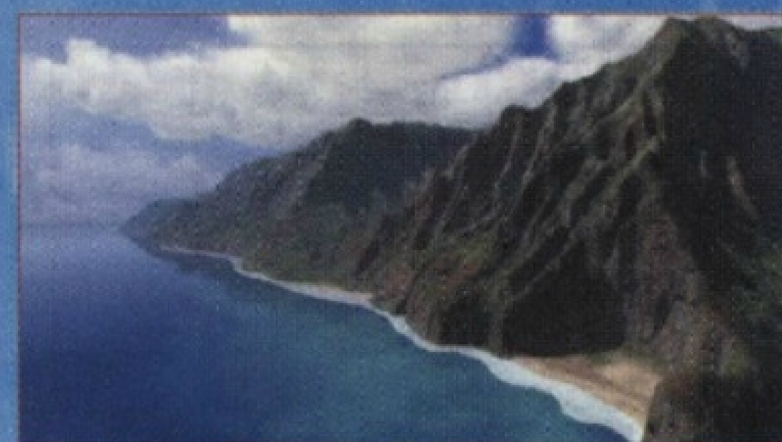
随着微软最新操作系统Windows Vista上市日期的临近，附属于其上的显示接口技术DirectX也随之迎来了第10代。引入众多全新图形特性的DirectX 10仿佛预示着未来游戏市场将发生天翻地覆的变革，更加震撼的图像效果将让玩家体验到前所未有的真实感受，缤纷的游戏世界也将因此而变得更加绚丽多彩。面对此情此景，一些实力雄厚的游戏制作组迫不及待地宣布将把制作重心转移到DirectX 10上来。《孤岛危机》（Crysis）作为业内发布的首款DirectX 10游戏作品，其所代表的意义不言而喻。这款游戏到底有什么样的魅力让玩家为之疯狂，下面就让我们来一探其中奥秘。

提到这款游戏的德国制作组Crytek，相信大部分玩家都不会感到陌生。两年前由其推出的FPS精品《孤岛惊魂》（FarCry）不仅打破了id与Valve双巨头在该市场的垄断局面，同时，依靠尖端的图像技术和清新靓丽的画面风格，一举征服了品味挑剔的玩家，成为和《DOOM3》《半条命2》并驾齐驱的显卡测试级别游戏产品。经过两年的技术研发，Crytek此次雄心勃勃地携带全新CryENGINE 2引擎卷土重来，誓要在新技术的推动下，引领FPS射击游戏翻开崭新的篇章。

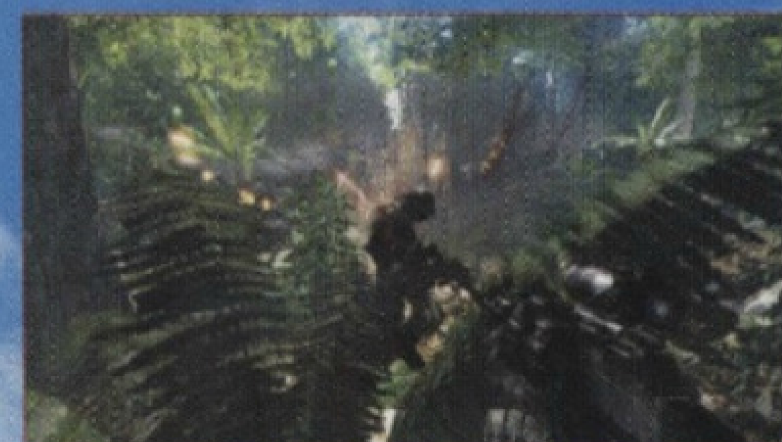

雷达站监测系统发现异常情况


战斗机从大型航空母舰上起飞


碧海蓝天包围的小岛风景怡人


风景秀丽的孤岛让人不禁想到Farcry


需要时刻留意躲藏在从林里的敌人


前方强大的爆炸冲击力将队友掀翻

《孤岛危机》的故事发生在虚构的未来世界当中。2019年，地球遭到一颗小行星的撞击。事发后，当地政府立刻封锁了小行星坠落地点附近的区域，严格杜绝有关这个不速之客的详细信息流传到外界。面对这种情况，人们纷纷猜测其中是否隐藏了什么不可告人的秘密，整个世界处于恐慌与紧张的气氛之中。为了调查有关这颗小行星的情况，美国政府紧急派遣了一支精英小队悄悄潜入被封锁的区域，意图调查整个事件的真相，从而重新将主动权掌握在自己手里。意想不到

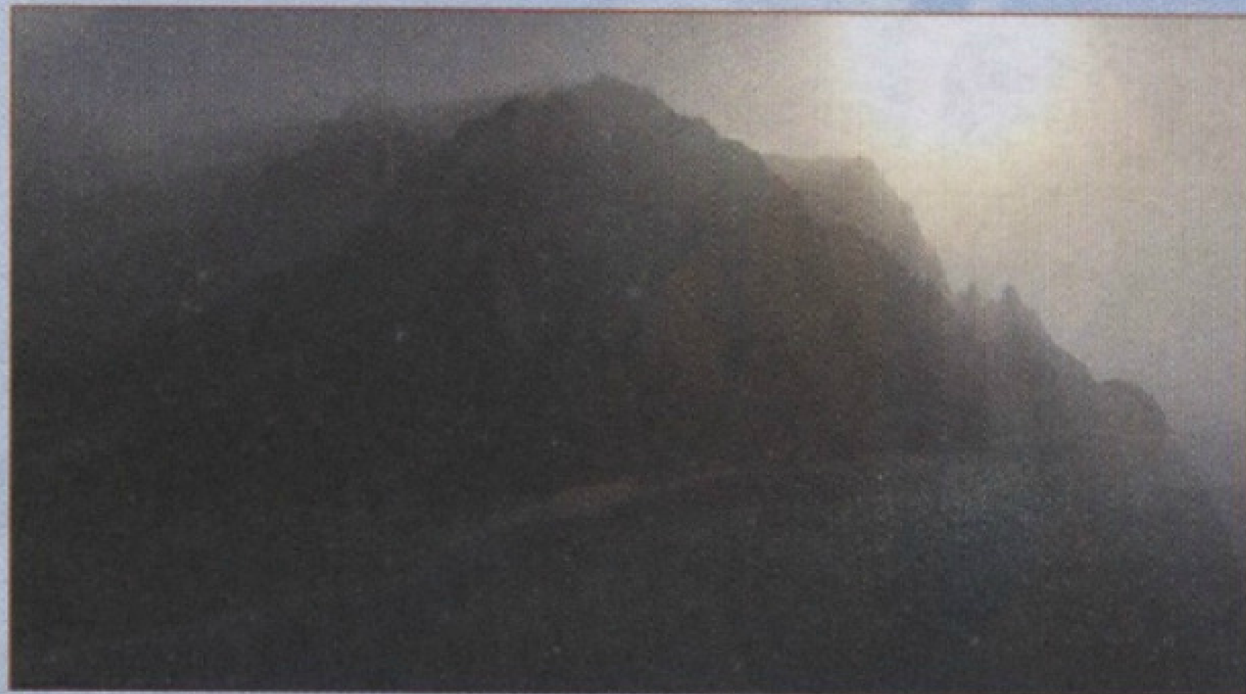

高射机枪肆意向天空喷吐着火舌

的事情总会突然发生，原来这颗小行星竟是外星人入侵地球的工具，藏匿于其中的巨型飞船发射出冷冻光线，瞬间将附近的城镇变成毫无生气的寒冰世界。在外星人的强大攻势面前，众人联合起来一同对抗来自外星生物的入侵。

玩家所扮演的角色Jack正是深入陌生领域的美国精英小队成员之一，期间会经历众多既紧张惊险又离奇诡异的事件。从突破守卫森严的封锁线到同外星生物展开激战，游戏的整个情节丝丝入扣、险象环生，带给人的感观享受绝不亚于一部好莱坞科幻大片。《孤岛危机》中涉及的场景种类繁多、风格迥异，从小岛外围的热带雨林，到小行星坠落点附近的冰冻地带，再到工业化十足的外星飞船停放基地，最后还要进入科幻电子味道浓郁的外星飞船内部去一探究竟，隐藏于其中的秘密决不像人们想象中那么简单。

在DirectX 10技术的支持下，其图像效果上的突飞猛进，足以让同期公布的其它FPS游戏望而生畏。游戏里无论是人物的表情细节还是根据不同情况反应出的动作，都已达到以假乱真的境界。值得一提的是，本作在处理高速运动的人物或物体时，采用了一种此前仅在赛车游戏中出现过的动态模糊效果技术。如此一来，游戏里动态场面的表现更趋近于投资巨大、效果惊人的CG动画电影。除了画面上的革新外，CryENGINE 2引擎还将带给玩家前所未见的真实物理感受。游戏中无论是场景环境还是不起眼的小物品，都能同玩家产生互动。这些内容在前期的丛林场景中表现得尤为明显，当玩家尽情向敌人扫射时，树叶枝干会在子弹的冲击下纷纷掉落，飞溅起来的木屑火花更凸现出战斗的惨烈。此外，丢出手雷所造成的爆炸甚至会让一些小树拦腰折断。

从官方公布的影像中我们不难发现，虽然敌人的种类并不算多，但其AI智商已经制作得十分了得。在与体形矮小速度极快的外星生物作战时，敌人会寻找时机在玩家不经意间如同鬼魅一般迅速靠近。游戏中每个敌人的打法都大不相同，因此，玩家必须因地制宜地选择相对合适的战术，并随时寻找敌人的弱点给予致命一击。此外，本作特意在FPS游戏的弱项——Boss战上有所增强。尤其在游戏进入中后期时，伴随着剧情渐入佳境，一些隐藏于幕后的终极敌人亦将一一浮出水面。官方宣传动画中表现的那幕游戏主角大战巨型机器人的场面，简直和著名导演斯皮尔伯格的《世界大战》中的某些情景有着异曲同工之妙。


清晨柔和的阳光撒向小岛与海面

在关卡设计上也借鉴了许多同类型游戏的经验，虽然整体故事情节依旧为直线型进行，但其中增加了不少可供选择的分支路线。《孤岛惊魂》曾因不提供随时存储选项而饱受玩家指责，此次制作人员明显吸取了教训。除了正规的自动存储点外，游戏还允许玩家随时随地进行存储与读取进度。由此一来，无形中降低了游戏的门槛，可以使更多射击游戏新手毫无阻碍地体验其中乐趣。

《孤岛危机》里面的武器不仅外观前卫且科幻时尚，同时还提供了众多附属装置可供选择。根据特定情况在枪械上加装夜视器、红外瞄准器、消音器、高倍瞄准镜，可让玩家有效克服因环境因素造成的不良影响。作为未来世界特种部队中的一员，游戏主角除了配备种类丰富的高科技武器外，还有一件特殊的高科技服装。穿上这件紧身能量服后，在特定的情况下玩家可以选择短时间内对自己身体的某一部位予以强化。例如：腿部强化后，主角的移动速度、跳跃高度会大幅提升；而上肢强化后，主角能够拿起某些威力强大的重型武器。

在游戏产品纷纷向多平台领域进军之时，Crytek此次特别声明《孤岛危机》将仅在电脑上发售，由此可见制作组对这部作品的效果充满自信。同时，为了照顾低配置的玩家需求，游戏还提供了DirectX 9模拟DirectX 10效果的选项。这样一来，日后无论你使用Windows XP还是Windows Vista操作系统，都将有幸一睹这部有着划时代意义游戏的风采。P


外星飞船发射冷冻光线瞬间将队友冻结

类　型：即时战略
制　作：Fireglow
发　行：未定
上市日期：2006年8月
推 荐 度：★★★★

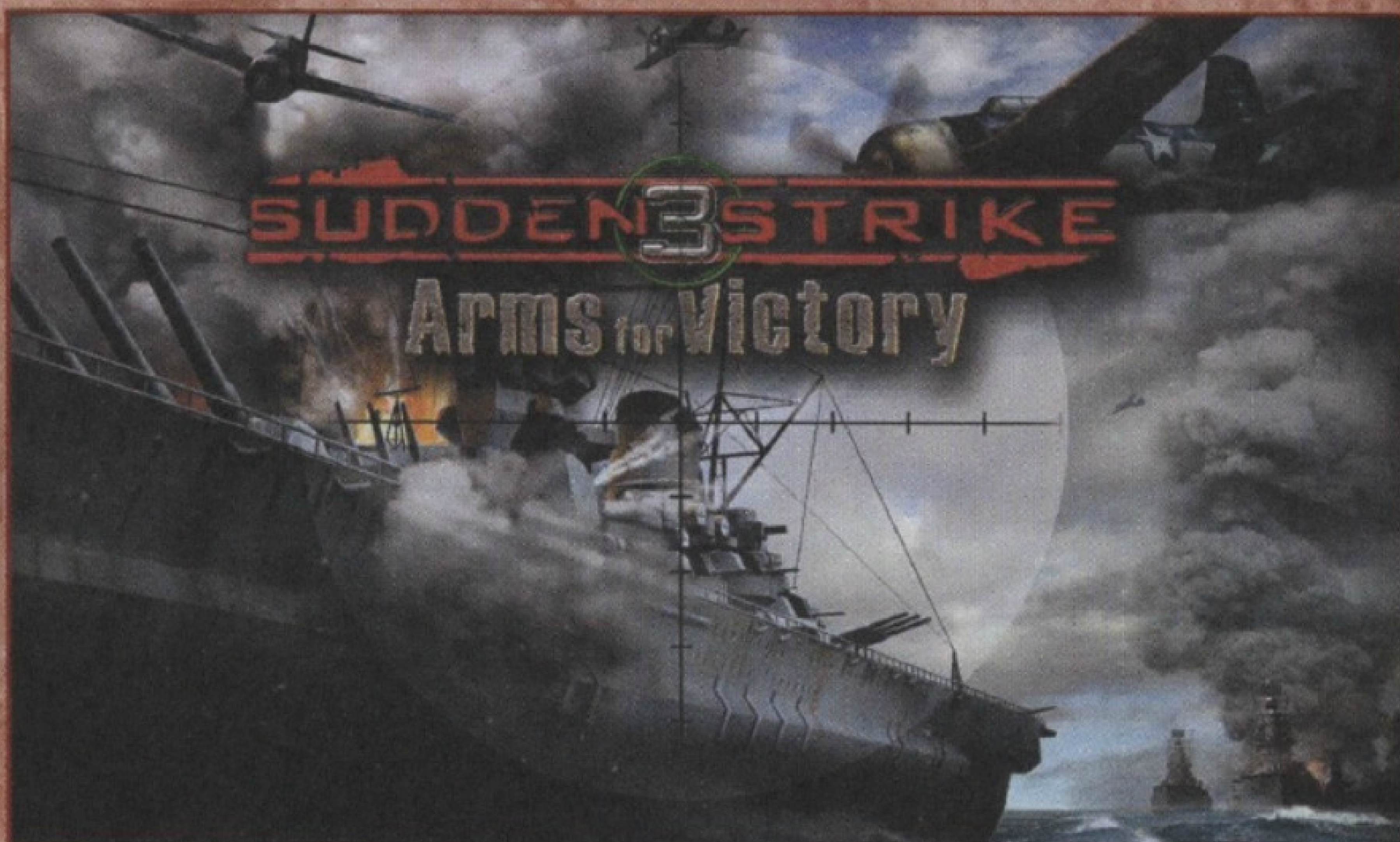

军舰遭遇袭击冒出熊熊烈焰


在军舰的掩护下登陆战开始


登岸军队向敌方阵地发起进攻


巷战中虎式坦克依旧优势明显


码头成为敌军偷袭的主要目标



突袭3——胜利进军
Sudden Strike 3: Arms for Victory

■北京 迷路狗狗

经久不衰的二战题材早已成为电脑游戏制造商用来吸引玩家眼球的法宝，那段人们既熟悉又陌生的战争历史，通过无数游戏作品的演绎得以不断重现。就像FPS世界中《荣誉勋章》与《使命召唤》暗中较劲、相互促进一样，在即时战略市场里也有两款经典佳作，为了争个高低输赢而进行着激烈的较量。提起这两款游戏相信很多玩家一定早有耳闻，就是Fireglow小组的招牌《突袭》（Sudden Strike）系列和俄罗斯新贵Nival Interactive制作组旗下的《闪电战》（Blitzkrieg）系列。

虽然这两个系列产品均由大名鼎鼎的CDV公司代理发行，但这并不意味着两者之间竞争的火药味会有所减轻。作为两者中资历更深的一员，《突袭》曾凭借着多变的战术、出众的真实性以及取消资源采集内容等手段一举赢得玩家们的认可，并为日后同类游戏的发展指明了方向。然而令人惋惜的是，这样一部经典游戏却由于其续作缺乏创意而逐渐走向没落。与此同时，另一部风格相近但细节表现更为出众的游戏《闪电战》横空出世，无形中让《突袭》所处的境地变得更为窘迫。在大量历史文献的支持下，《闪电战》由内至外都彰显出更为深邃、更令人信服的内涵。面对前所未有的竞争压力，Fireglow小组终于知耻后勇，这次誓要用全面革新的作品《突袭3——胜利进军》收复“失地”，重新赢得玩家的信任。

看过本作的官方截图，相信很多玩家都会感到眼前一亮。伴随着游戏引擎的变革，《突袭》终于将以崭新的全3D形式出现在众人面前。相对此前以精致拟真见长的2D画风来说，这次的游戏画面就显得更注重气氛烘托与战争氛围的渲染。全新的SS Next7引擎充分利用了当今最先进的光影效果，虽然作战单位的精细程度会因此有所降低，但这反而能使游戏画面平添几分穿越历史的沧桑与真实感。此外，玩家可以随意对视角进行旋转和拉近拉远，这样一来，以前作品中易为人们忽略的诸多细节也将一览无余地呈现给广大玩家。不仅如此，全3D图像还有助于环境与场景的描绘。高低起伏的山脉、波光粼粼的海面以及阳光照射下的森林，在强大动态光影特效的映衬下几乎达到了以假乱真的境界。

除了图像上的长足进步令人欣喜外，本作的关卡任务设计也有别于前作。游戏放弃了同类作品中惯用的关卡设计理念，转而采用更加新颖的动态战役模



停靠于码头的军舰危在旦夕



冲天烈焰无情地将兵营吞噬

式来为玩家展示二战瞬息万变的战场局势，从而让人在指挥局部战斗之余还能领略到更为精彩的宏观战略内容，由此产生更强的带入感。本作中可供选择的战役主要有4个，分别是诺曼底战役（Battle of Normandy）、入侵克里米亚（The invasion of the Crimea）、瓜达尔卡纳尔岛战役（Battle of Guadalcanal）以及坦克大决战（Battle of the Bulge）。更让许多热衷研究二战历史的玩家兴奋的是，本次《突袭》新作的背景情节将完全忠实历史资料，以如实还原惨烈壮观的战争情景为本作的根本宗旨，保证不对游戏的背景与剧情进行肆意的夸大和戏剧化的渲染。

《突袭3》将人们重新带回到60多年前那场灾难性的浩劫中，玩家不仅可以选择盟军在满目疮痍的欧洲城市废墟中进行激烈争夺，同时还能扮演美军在太平洋硝烟弥漫的海洋与岛屿之间展开面对面的直接较量。游戏中的兵种单位种类繁多，并且完全遵循历史中出现过的武器原型进行仿制与还原。从坦克、火炮、运输车到战斗机、远程轰炸机等，甚至潜艇、巡洋舰、航空母舰也有所涉及。本作中仅出现的兵种数量就多达数十种，同时每个单位还根据不同国家的实际情况分为多个型号，因此，游戏里的兵种总量完全统计下来将达到史无前例的上百种之多。当然，制作者也注意到平衡性在RTS游戏中所起的重要作用，因此对每方势力的作战单位都进行了反复的数值调校，力图保证在强调真实性的同时还能让四方势力保持一个良好的均衡态势。

如果说游戏外在表现力的提升还不能让你感到兴奋，那么接下来内在因素的改进想必会叫人激动不已。首先，本作中的电脑AI系统经过了全新设定。由此一来，玩家将明显感觉出电脑的战术组合更加丰富多样。此外，诸如寻路系统、自动攻击顺序等细微环节也会变得更为合理。为了迎合玩家的操作习惯，本次制作组还将对一代以来延续至今的操作方式进行相应调整。最为明显之处在于，游戏中玩家可以很轻松地通过鼠标操作对视角进行全方位的旋转与远近调节，从而可从不同角度观看战场的景象。与同类游戏一样，玩家还可通过不同编组方式对部队进行快速切换与选择，使作战效率进一步提高。

同以往作品相比，这次《突袭》新作刻意增加了大规模海战环节的分量。同时，海战系统对整个战场局势的变化也会产生深远影响。游戏中的增援物资与增援部队都必须通过运输船只运抵战场，但运输舰脆弱的防御能力必须依靠其他战舰的保护才能免遭敌军潜艇部队的偷袭。因此，玩家在关注前线战事的同时还必须时刻留意后方补给线不会被敌人骚扰。另外，大型战舰强有力的远程火炮还能为地面部队提供有效的火力支援，从而使地面进攻变得更加轻松。同前几代作品相似的是，《突袭3》里的空军依旧仅作为辅助兵力登场，还无法独当一面。但让人略感欣慰的是，本作中空军的种类比前两代有了大幅度提升，仅轰炸机类型就被细分为近程轰炸机、远程轰炸机、鱼雷轰炸机、歼击轰炸机4种，由此可见Fireglow小组这次对游戏细节要求之严格。

多人对战模式作为RTS游戏不可或缺的重要组成部分，已成为评判一款游戏成败的基本标准之一。《突袭3》在这方面自然也不敢有丝毫怠慢，制作人员保证在单人战役模式完成后，将对各种多人游戏模式进行大规模测试，从而尽快发现并解决出现的问题。不过略感遗憾的是，制作小组并不打算在游戏中提供地图编辑器。如果玩家想体验自己设计地图的乐趣，必须另行购买作为独立商品出售的《突袭3》地图编辑软件。P



体型宠大的军舰显得蔚为壮观

类　型：体育
制　作：Konami
发　行：Konami
上市日期：2006年10月
推 荐 度：★★★★☆

透过《实况足球10》看《职业进化足球6》

Pro Evolution Soccer 6

■江苏 防弹手柄

首先要申明的是，《职业进化足球6》（以下简称PES6）的DEMO直至本文发稿前还没推出。由于是移植作品，并不需要征求玩家对系统的意见和建议。根据Konami欧洲部的传统，PES新作的测试版一般在游戏发售前20天左右公布，这超出了杂志的编排周期。本文的试玩感受以日版PS2的《实况足球10》（以下简称WE10）为基础。众所周知，二者在游戏系统上是完全一致的。本文也不涉及游戏画面等要素的介绍，以免对玩家就PC版可能对声光等直观表现的加强进行误导。笔者着重为期待PC版的玩家们介绍最为关心的手感、操作和游戏风格等方面的直观感受。


本作中铲球的判定得到加强，腿长的后卫对付高速盘带中的对手有了更强的杀伤力，但这种赌博式的防守动作还是少用为好


打门时推近角依然有着恐怖的命中率


托尼能否在世界杯上证明自己的实力?


腰部假动作可产生很大的迷惑性，当然电脑对此是完全免疫的


正式版中的世界挑战模式可以让玩家从预选赛开始，完成自己的通向大力神杯之路

射门合理化

尽管足球游戏的实质是“游戏”，但没有所谓的“真实”，“游戏”绝对不会得到玩家的认可。究竟是要游戏性还是拟真度，这个矛盾集中体现在PES系列每一作的“射门”这个核心内容上。射门易进固然爽快，但玩家对大比分并不买账；而射门难，玩家又觉得索然无味。显然，自从WE5至今，《实况足球》系列都在加强射门的难度，以至于在历代的WE原作和欧版PES中上演了诸如远脚不进、单刀不进、门柱怪圈、雷射必进等不可思议的现象。射门的难度问题到了WE9（PES5）已成为亟待解决的问题。在PES5中，经常听到对战中的玩家发出这样的感叹：“怎么我的远射都没进，而你的单刀却进了”，可见要“真实”还是要“游戏”的失衡已发展到了相当严重的地步。

本作射门时让人明显感觉到球员的射术是射门质量的基础，而更决定性的因素则来自于球员当前所处的形势，包括球的位置、防守队员的站位、门将的站位、射门瞬间的身位。不能说前几作没有考虑到这些情况，但是我们可以明确地说，没有一代作品像本作这样将这些问题综合考虑进去的。本作射门时，球是否在自己的控制范围之内，这是决定命中率最为关键的因素。带球杀入禁区后，只要射门技术过关，一般都可保证很好的射门质量。球在控制范围内的原地发力射门，球的力道也比较真实，不再需要前作中必须结合助跑才能射出大力球，我们可以打出杰拉德的那种外脚背往外一拨后的原地发力式轰门。再也没有射手敢保证对于两侧队友传出的速度极快的横传球，可直接大力射入死角。现实中的这种状况，由于球速和运行的不规则，发力后脚背很难对准球的部位（而这恰恰是强调远射的PES5中一个司空见惯的进球方式）。本作中遇

到这种情况时，即便是拥有“中距离射门”特技的球员，多数也是以冲天炮方式完成射门。而这种情况下如果能将球停稳再打，命中率就会高一个档次。由于对“射门前对球的控制”这个理念的强化，在禁区前沿时，玩家们不再是找到机会就远射，而是寻求更为有效的传接配合。蓄力和球的运行速度、运行轨迹也进化为动态关系。球在脚下时，蓄力即便达到一半，球也会以极高的速度飞向球门。这种情况下即便角度不是很大，也可让门将毫无反应。而如果球不在自己的控制范围内，比如在身位不好的情况下垫射、打凌空或者铲射，哪怕蓄力没有过1/5，也可能打出“高射炮”。

顺足逆足在射门时的关系被处理得较好。本作的逆足打门在力量、准确度上都和顺足打门有天壤之别，阿德、雷科巴等“重炮”的左右开弓绝技终于在本作中消失。这是相当值得注意的一个变化，因为从WE3开始，游戏就有擅长脚的设定。PES4中甚至用了逆足频率和逆足精度2项数据来细化这个特性，但比赛中（尤其是射门环节）很少能体现出这些数据的作用。新作终于解决了这个问题，不但让射门环节更为真实和平衡，而且防守也发生了很多有趣的变化：玩家会针对虚拟赛场上这名球员在现实中的惯用脚来决定防守动作，而不是完全根据游戏中的情况。比如防守PES6中的劳尔，由于游戏已经可以表现出劳尔右足的不足，我们只需站住内线位置。与现实中一样，劳尔的操作者只能有2种选择：或者是往底线走，强行用左脚外脚背打门；或者选择传球，而不是像以往作品那样闪开空当后用右脚打出与左脚同样精准而有力的射门。边路球员杀伤力最强的突破方式莫过于从边路内切，然后在对方后卫防守的缝隙中突发“重炮”。左脚球员在左路可以传球，但不擅长切入内线后射门，因为在高速内切过程中球只能用右脚打。本作中处理好了惯用脚关系，所以我们看到PES5中远射狂人雷克巴从左边路往内线切入时，丧失位置的边路防守球员即便回追不上，只要堵住他的擅长脚，这门乌拉圭“大炮”的威力就会严重减弱。因为此时他只能用非擅长脚“发炮”，即便位置不好时也没必要用犯规动作来阻挡他可能做出的射门动作。

防守技巧化

防守难，难于上青天，这是接触新作后的最大感受。速度快、盘带能力强的锋线队员将成为玩家的噩梦。盘带系统的两个变化：一是WE6中R2超低速盘带的回归，二是原地假动作的加入。前者在WE6中有相当夸张的表现，R2低速盘带状态下的控球、变向更为灵活，结合高速盘带和超高速趟球，令1v1时的后卫防不胜防。面对亨利这样的超级前锋时，一个变向就可甩开一个身位，再接大加速就可以突破。和电脑对战，常常可以用阿森纳或巴萨这种速度技术流球队打出大比分，而得分大半都是由亨利或者小罗这种盘带超人完成，可见新盘带系统的威力。

由于1v1太容易被突破，不少玩家认为WE10的“真实性”下降。但单就真实性这个老话题而言，现实中后卫最怕的情况就是直接面对对方前锋。看着亨利像辆卡车一样冲来，周围又没有协防保护队员，哪个后卫都会感到逼人的寒气。防守不住超级前锋不是后卫一对一能力的问题，关键还在于中场是否和后防线压缩了对手的活动空间，尤其是盯防这些超级前锋的队员是否能抑止住他们的转身。一旦让他们高速冲刺起来，以静对动状态下的后卫就会非常被动。可以说，本作在实战中的防守像以往作品那样，完全靠AI组织阵形、玩家操作后卫封堵的方式防守，肯定不会取得很好的效果。笔者感觉玩家对后腰和盯人后卫的操作好坏是决定防守成功与否的重要因素，尤其是盯人后卫。在对方前锋得球时，盯人后卫一定要顶上去靠住超级前锋，使其处于背身拿球状态；而一旦转身使其直接面对后防线，就会相当危险。后腰除了在阵地战中的阻截外，在防御对方高速反击的情况下，后腰是协防中的一颗重要的“棋子”。另外，无论站位或者防守数值多好，1v1直接抢断的成功率都是非常低的。更多的是利用逼抢造成对方的失误，或者利用对方在起速、转向过程中球暂时离开脚控制这种稍纵即逝的时机进行破坏。对后卫的控制也需要类似控制前锋带球时的那种微操，铲球键、逼抢键、围抢键和利用R2、R1切换移动还有卡位的时机都是非常重要的。由于防守系统的调整，对拖后中卫的意识要求非常高，他的意识好坏决定能否控制住后防线的稳定。内斯塔这种类型的意识型后卫的作用被显著增强，这就要求玩家在两个中后卫位置上采取“一文一武”的搭配。如果将英格兰的后防线上同时配置坎贝尔和菲迪南德，这样的效果远远没有其中一人和特里的搭配稳妥。

盘带爽快化

十字键和R1、R2的组合在本作中足以将对方的铁桶阵搅得人仰马翻。这里尤其值得介绍的是新加入的原地假动作。停球后按2次R2，球员会做出一个佯装拨球变向的动作；按2次横方向键，球员则会做出单腿绕跨动作。虽然和电脑对战一点效果也没有，但在和玩家同机对战时可起到很好的效果，这就好比《真·侍魂》中也有很多伪招。R2的伪拨球动作正是变向动作的起始动作，单腿绕跨则是R2横拉球的起始动作。由于本作中以1v1方式防守超级前锋必须预判，那种原地用R2站死卡位的防守方式，很容易被对手用身体和速度硬冲过去，因此这些逼真的假动作一旦做出，就会给对手带来很大的迷惑效果，导致对手提前移动，相信会给玩家们的同机对战带来更多有趣的变化。此外，和上述原地假动作的操作一样，新加入的2个盘带动作“V形双足盘带”和“马休斯盘带”的起始操作也是R2，这就意味着一旦对手使用R2急停操作，静止状态下的下一步带球选择可以有很多，令对手的防守和比赛的进程增添了更大的不可预知性。可以说，上述假动作的加入和防守操作的技巧化，注定会将PES6打造为一款为对战专门设计的作品，对于可远程联网的PC版玩家而言，这是再好不过的消息。P

上市游戏热报

■晶合实验室 hanze

游戏名称 感官足球2006 Sensible Soccer 2006

类型：体育　制作/发行：Kuju Entertainment
上市日期：2006年6月9日　推荐度：75

这是一款卡通风格的足球游戏，有超过50多个国际足球队供玩家选择，单人游戏技巧更达800个之多。



游戏名称 泰格伍兹高尔夫球巡回赛06 Tiger Woods PGA Tour 06

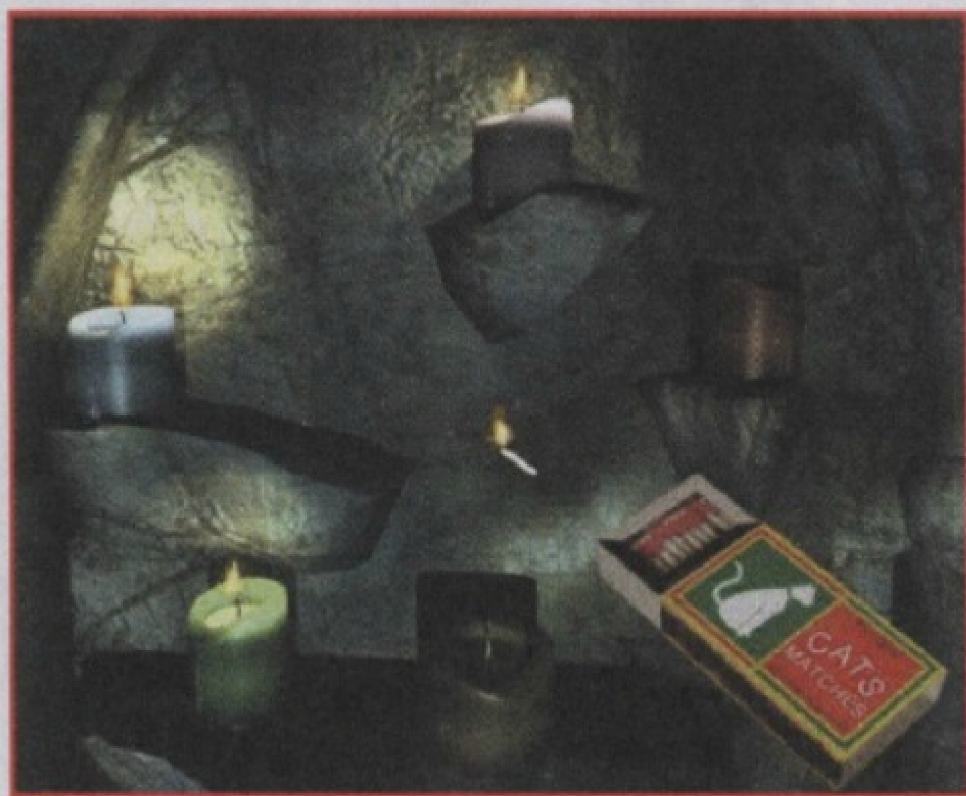
类型：体育　制作/发行：美国艺电
上市日期：2006年6月13日　推荐度：78

这是该系列最新的一部作品，玩家所面对的全是来自世界各地的顶级高尔夫选手。使用新引擎制作的画面效果大大胜于前作。



游戏名称 怪石岭 Barrow Hill

类型：冒险　制作/发行：Shadow Tor Studios
上市日期：2006年6月6日　推荐度：80



玩家将跟随着考古学家康拉德·摩尔斯一起进入神秘的怪石圈，揭开史前文明以及诡异事件背后的惊人秘密。游戏融合了传奇、神话和民间故事，极为逼真的画面将令玩家的冒险之旅犹如身临其境。

游戏名称 欧战之翼——冷战升温 Wings Over Europe：Cold War Gone Hot

类型：模拟　制作/发行：模拟
上市日期：2006年6月11日　推荐度：78

本作设定在虚拟的第三次世界大战期间，然而其时间却设定在了20世纪50年代到80年代中的某段时期。虽然事件是虚构的，甚至让人有些时空错乱的感觉，但好在没有影响到其飞行游戏制作的专业程度。



游戏名称 无尽的旅程2（DVD版） Dreamfall：The Longest Journey 2（DVD）

类型：冒险解谜　制作/发行：Funcom
上市日期：2006年6月7日　推荐度：85

游戏制作精良，在玩家中广受好评。对于游戏的介绍已颇多，本次发行商推出了DVD版本，令其画面更加清晰。



游戏名称 汽车总动员 Cars

类型：模拟竞速　制作/发行：THQ
上市日期：2006年6月7日　推荐度：80

本作改编自近期迪斯尼和Pixar公司联手推出的动画新片《Cars》，是一款极具漫画风格的赛车游戏。游戏中提供了10种赛车角色，50种比赛项目，而且在动画片中担当配音的演员也参与了本作的制作。



上市游戏热报

游戏名称 电影大亨——特技大师 The Movies：Stunts And Effects

类型：模拟
上市日期：2006年6月9日
制作/发行：Activision
推荐度：85



本作中加入了新的元素，如游戏标题所说，游戏提供了玩家成长为特技大师的必备条件。特技演员、新的电影拍摄道具、各种复杂危险的特技动作以及一些新的设置、视觉特效和工艺技术都被加入其中。如果之前你认为自己已初步掌握了电影的制作，那么在资料片中，你将面对更高的挑战，得到进一步的锻炼。

游戏名称 空战高手之二战英雄 Iron Aces Heroes of WW II

类型：模拟
上市日期：2006年6月10日
制作/发行：Take 2 Interactive
推荐度：80



这是一款十分拟真的二战空战游戏。其中包含了40多个基于二战历史的任务，玩家驾驶的战机也都是那时的真实飞机。此外，游戏中的地形，例如城市、建筑也都按当时的样子制作，且有真实的天气变化。

游戏名称 模拟航船2006 Ship Simulator 2006

类型：模拟
上市日期：2006年6月13日
制作/发行：VStep
推荐度：80



玩家将任舵手一职，在惊涛骇浪中驾驶各种不同的航船，其中包括巨型货轮、油轮、拖船、豪华的游艇等8种类型，甚至还有机会亲自掌舵“泰坦尼克号”。游戏场景全部采用3D引擎制作，从深水货港到浅水海港全都一一出现。要想避免“泰坦尼克号”的悲剧，就要好好掌握各种船只的属性，并且睁大眼睛看清楚周围的环境。

游戏名称 职业足球经理2006 Team Manager Football 2006

类型：模拟经营
上市日期：2006年6月13日
制作/发行：Gaelco
推荐度：80



作为一款专业的足球经理游戏，玩家将扮演足球俱乐部的经理。你不仅要负责球队的训练，制定战术，培养年轻队员，还要参与球队的经营以及球员的转会入会等事项。



游戏名称 盛衰记——战火下的文明 Rise and Fall：Civilizations at War

类型：即时战略
上市日期：2006年6月14日
制作/发行：Midway
推荐度：90

本作的特色之处在于，在即时战略之中融入了动作射击成分。在战斗中获胜后可获得荣誉值，一旦达到特定数值后，就可通过第三或是第一人称视角直接控制英雄进入战斗。在该状态下，玩家可通过W、A、S、D键以及鼠标来控制英雄的行动，如同在FPS游戏中一样对敌人进行狙杀。而且海战的加入，以及包括流动的围困塔、弹射器、体形庞大的大象等作战单位的出现，令游戏更加引人入胜。



游戏名称 模拟上班族 Coffee Break

类型：模拟
上市日期：2006年6月14日
制作/发行：Digital Jesters
推荐度：80



有了《模拟人生》系列的好样板，跟风之作自然如雨后春笋般疯长，本作正是其中一款。游戏模拟了办公室生活。不同于一般的经营类游戏，玩家无需烦恼成本报价，主要攻克人际关系并完成关卡指定任务就可以了。

谁的快餐游戏时代

■本刊游戏评论组 大嘴六一

"快餐游戏"是现在很常见的一种提法。不过也许有很多玩家都在琢磨："究竟什么是'快餐游戏'？""快餐文化"本身的定义很好理解，商业电影、明星八卦、电视选秀、广告、流行歌曲、休闲书刊、卡通动画、商业性体育比赛、时装表演以及电子游戏等都被列为"快餐文化"的典型代表，它们占据着我们生活的每个角落，你我每天都在接触着这样的文化。从这个角度来看，电子游戏本身就是"快餐"的，它的主要作用是为我们带来娱乐和休闲。不过，在游戏玩家心目中，不同的游戏也有不同



《异域镇魂曲》这样的游戏自然不是快餐

的含金量，"经典"与"快餐"的区分自然会诞生。《星际争霸》和《异域镇魂曲》这样的作品分别代表着游戏在娱乐和人文角度的巅峰，肯定是与"快餐"不沾边的，而一些休闲类或量产化的游戏就难免被划入"快餐"之列。经典的自然是好的，但快餐就一定不好么？不能否认的是，许多媒体和玩家都觉得游戏正在变得越来越"快餐化"，为什么会有这样的看法？"快餐游戏"的市场又在哪里？

游戏厂商的算计

什么是真正的"快餐游戏"？也许这个概念只存在于游戏厂商和核心玩家之中，就好比定义"快餐文化"的人都是些像模像样的正经文化人。"超级女声"的粉丝或者网络小说的爱好者们不会觉得自己其实是在享受一种"快餐文化"，《真·三国无双》系列或者《极品飞车》系列的玩家当然也不会寻思自己玩的游戏是否"快餐"。但它们却有一个共同点，那就是异乎寻常地火，在许多人看来，它们的受欢迎程度已经超越了其价值本身，这才导致引起了众多的议论。

《极品飞车——无间追踪》在本刊的TOP TEN排行榜上已经名列第一，这正常吗？——当然！这款游戏有着华丽的视觉效果、在年轻人中最为受宠的嬉哈风格音乐、最简单的上手方式、人见人爱的跑车与刺激的追逐模式，这是一款能被绝大多数人接受的游戏，为何不能高居榜首？那么，我们期待它的续集吗？根本就不用期待，谁都知道，几乎每隔一年，EA就会准时把一款新的"极品飞车"送到你我的面前。略微提升的画面、几条新的赛道，几乎模式都不用作太大的更新，就可以再次狂卖几百万套。光荣的《真·三国无双》系列也差不多，某国外知名游戏网站编辑评价道："这世界上只有两件事情是可以肯定的，一是你我都肯定会死；二是'三国无双'每年都至少会有一个续集。"而光荣作为一家著名的开发历史类题材的游戏厂商，曾经有过《大航海时代》《太阁立志



你我是肯定要死的，"无双"是肯定每年都有续集的

传》这样厚重的历史类作品，在一度陷入经营的窘境后，却依靠量产化的"无双"系列迎来了事业的高峰，不得不让人感叹。而光荣此举也引来了不少玩家的抗议之声，动辄就是"无双"，让光荣背上了"不思进取，只知捞钱"的骂名。但如果没有"无双"，玩家们还能玩到下一代的

《大航海时代》么？这就难说得很。世嘉是一个例子，铃木裕先生精心打造的《莎木》人人叫好，但这款游戏的投入和收益却是天差地远，让世嘉赔得叫苦不迭；黑岛和Troika Games又是另一个例子，这两家深得传统欧美RPG玩家尊崇的厂商都喜好几年磨一剑地整治经典，可他们的下场呢？大家都看见了，如果他们能花点功夫做个"龙与地下城无双"，也许就不会解散得那么早。瞧瞧人家业界大佬EA，每年批量化地推出NBA、FIFA，连根据"哈利·波特"电影改编的游戏都能每作卖个几百万，同一个引擎、同一个套路制作出的量产化游戏，却照样能卖出惊人销量，如何不让那些兢兢业业打造精品的游戏公司心寒！

那么，像"实况"这样的游戏是"快餐"么？也许它应该是一道大菜，但是KONAMI却在将其当作"快餐"卖。但是毫无疑问，从厂商的角度来看，这样的经营方式是绝对正确的。也许我们可以假设，如果KONAMI谨慎地推出每一代"实况"，并像暴雪那样不断根据玩家的反馈来推出免费的补丁，打造一个真正完美的



"实况"本应该是大菜，但却被做成了快餐

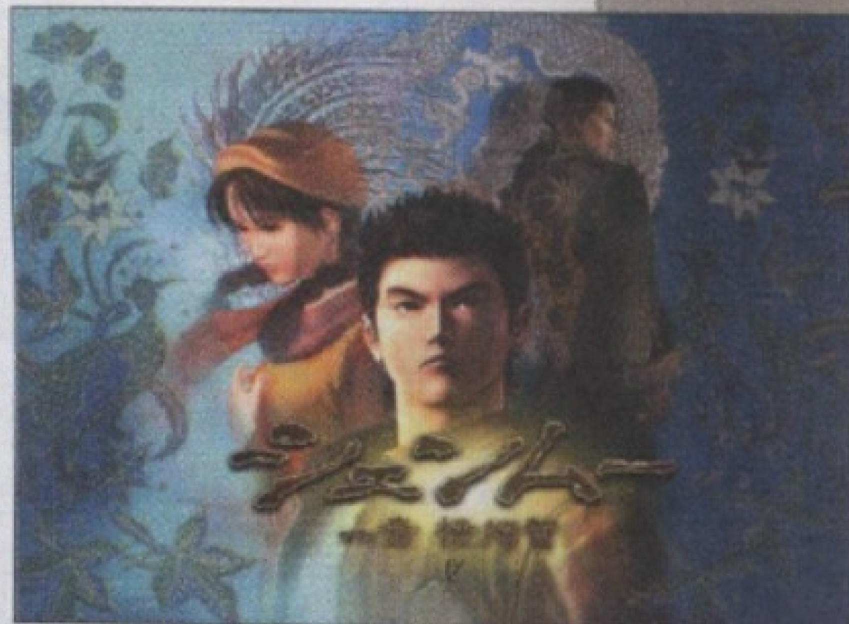
"实况"，那该是何等的美事？但KONAMI当然不会这么做，于是暴雪也仅仅是在玩家心目中成为神一样的公司，如果不推出《魔兽世界》这样的网游，在规模和业界影响力上它都远远不能和KONAMI相比。看来，怎样在"经典"和"快餐"的开发之间达到一个合适的度，是厂商要仔细考虑的问题。

也许只有一家厂商错误地制定了"快餐游戏"的战略，那就是大宇。《仙剑奇侠传》无疑是经典，但从二代开始"仙剑"以一年至少一代的速度推出时，它也变成了"快餐"——没有多少人愿意见到这样的"快餐"。

说到这里，想必各位的心里也都各自有了衡量"快餐游戏"的一把标尺。那么，尽管"快餐游戏"遭到了一定的诟病，但为什么还能如此强势？下面笔者就谈一下对"快餐游戏"市场的一点浅见。

某些人的"堕落"

某人从小学开始就是一个铁杆的游戏玩家，最沉迷的那种，从街机厅到任天堂再到个人电脑，有游戏的地方就留下他一路脚印。开始工作后他连续吃了3个月泡菜，把攒下来的钱拿去购买了一套超级任天堂主机，那之后标准配置的电脑和各种主流的家用游戏机他基本上全没拉下过。当身边的朋友嘲笑他"20出头的人还像小孩子一样"时，他会用冷酷的言辞予以回击："《辐射》和《寂静岭》蕴含的高度是你们做梦也体会不到的，还是去斗你们的地主吧。"——就是这样一个家伙，现在下班后也会去斗几把地主，回到家打开电脑后最多就是看看电影，至于游戏，最常玩的是《真·三国无双》系列或者"实况足球"，却不是每天玩，每次只两三盘。前阵子号称"铁杆生化迷"的他花了近一个月的时间才把PS2版的《生化危机4》完美通关，而当时这款游戏已经上市了半年。


大菜不如快餐赚钱，这就是个典型的例子



这样的游戏也能每作卖到百万以上

是的，他"堕落"了，如果3年前的他看到现在的他，一定会恨铁不成钢地甩出这两个字的评语。但某人自己不这么认为，他对游戏的感情没有变，但是每天工作和学习到身心疲惫的他已经没有太多时间可以花费到游戏上，尤其是那些系统复杂、世界观生涩难懂的游戏。"能上手就爽一把最好"，某人说，《真·三国无双》或者《极品飞车》都可以满足这样的要求。"本来我打算购入一台XBOX 360的，可是想了想买来也没功夫玩，于是干脆把钱拿去陪GF旅游了，她跟我交往以来从来没这么高兴过"。于是，某人仍然每天都在开心地玩着"无双"或者"实况"，他觉得自己和几年前一样喜欢游戏，当与别人闲聊时，他一如既往地赞美着游戏，他仍然坚信游戏可以陪伴自己过到80岁，但是他也觉得："到了这个年龄，我不可以除了玩游戏外再一无所长。"


卓尔不群的《寂静岭》

"堕落"的某人和他的同类，构成了快餐类游戏的一大主力消费群体，但谁敢说他不是真正的游戏迷？（PS：也许在中国，D版带来了另外一批口味"快餐化"的

老玩家，面对琳琅满目不花一文的选择，太多人失去了细细咀嚼的耐性。把满汉全席当成快餐吃，把快餐当成口香糖嚼两口就吐，这又何尝不是一件可悲的事？）

“快餐游戏”任重道远

作为游戏玩家而言，几乎都愿意用“第九艺术”的称谓来形容游戏。这里且不探讨“游戏究竟是不是艺术”这一命题，这个题目太大，而游戏可以说是一个还在发展中的新生事物，也许不远的将来再下结论会比较合适。不过，执著地认为“游戏是一种艺术”的玩家是可爱的，他们可以在游戏中体验一个个全新的世界，甚至找到自己的梦想。可以说，越是传统和具有古典气质的玩家越坚持这样的想法，我不太相信日复一日刷装备和把游戏当作结识异性工具的新兴网游玩家会有功夫琢磨他们玩的是不是一件艺术品。不过，“娱乐”这一元素至少是哪种玩家都不会忽略的，核心玩家在强调游戏的人文思想和内涵的同时，也很在意游戏的娱乐性；网游玩家尽管主要追求的是一身的名



这样的游戏变成快餐最让人心痛



我们需要这样的快餐游戏

牌和游戏中伴侣成群，练功枯不枯燥也是得计入考量的。这不，有款叫做《魔兽世界》的游戏不就因为各方面的面面俱到而傲视群雄了么。但不管是核心玩家还是网游玩家，他们享受的娱乐都还是属于少数人的。许多核心玩家自诩资深，不愿意降



我们也希望将来有更多这样的经典

低身份与网游玩家相提并论，在不玩游戏的普通人面前更显得特立独行；网游玩家自得其乐，也不稀罕得到那些传统玩家的肯定，不过他们现在却是社会负面舆论的火力集中抨击对象。尽管游戏以独特的“交互式娱乐”为载体，糅合多种艺术形式而被称作“第九艺术”，但又有哪种“艺术”的受众是以这样尴尬的身份存在呢？

“艺术”并不是象牙塔中供少数人把玩的东西。拿音乐来说，听交响乐的瞧不起听摇滚乐的，听摇滚乐的瞧不起听流行乐的，而听港台流行乐的群体甚至也会对《两只蝴蝶》或者《你是我的玫瑰花》嗤之以鼻。可这就是铁打的事实，多种音乐形式可以让具有不同欣赏口味的人并存，如果没有《两只蝴蝶》这样的“快餐”，音乐同样只会成为少数人欣赏的艺术形式，至于会不会被普通老百姓所接受都难说得很。游戏玩家本身是个特殊的族群，年轻气盛是他们的特点，尽管游戏诞生的日子还不长，玩家间却照样已经派系林立。PC玩家与家用机玩家的对立、不同家用机玩家之间的对立、日系游戏玩家和欧美游戏玩家之间的对立，当然也少不了核心玩家对“快餐化游戏”的不屑一顾。但随着游戏的发展和这种娱乐形式被更多人的认知和接受，游戏的“快餐化”也将愈发不可避免。我不反对将一些核心玩家称作是高端玩家或者精英玩家，也不介意将那些数年磨一剑的经典游戏称作游戏中的“阳春白雪”，但不可忽视的是，目前对“快餐游戏”的诟病还有些不合时宜，如果不能吸引普罗大众参与其中，如果没有“快餐游戏”来降低游戏的门槛——那么，游戏的“艺术”之路也许将会遥遥无期。

结语

快餐通常好看也好吃，尽管入不了美食家的法眼，却能赢得大多数人的喜爱，尤其是那些生活节奏快的普通人，对快餐还有一定的依赖性。不过，快餐却经不起消化，吃完后它不会留给人什么营养。“快餐游戏”也一样，尽管有着华丽的外表，但快节奏的游戏方式、频繁的续集推出速度让玩家很难对其中一作留下什么太深刻的印象。但这关系不大，大家追求的就是一乐，不是每个人都是美食家，也不是每个人都是核心玩家，能够享受到游戏的乐趣就已足够，不是么？ P

尴尬的盟军接班人——《赏金奇兵2——库珀的复仇》

■贵州 yago（本刊特约作者）



一般来说，跟风克隆者很容易成为世人嘲讽的对象，但对游戏厂商来说这却是一条低风险高回报的安全路线，以至于几乎每款成名大作背后都能看到一大堆相似的影子。不少临摹《暗黑破坏神II》《命令与征服》《模拟人生》的作品反复出现在我们面前，当然它们中的大多数最后都被玩家所遗忘，仅有极少数能走出模仿对象的光环自立门户，比如说象德国开发商Spellbound的《赏金奇兵》。

1998年，Pyro推出《盟军敢死队》后全球玩家都为之倾倒，其中也包括Spellbound的全体职员。他们立刻想到了仿制一款同类作品的主意，不过游戏背景当然不能再用二战了，那样的话未免也太不厚道，斟酌再三后他们选中了拓荒时代的美国西部。2001年，《赏金奇兵》的首款作品《赏金奇兵——西部通缉令》就这样诞生。当时正值《盟军敢死队2——勇往直前》当家的鼎盛时期，很多感觉没过足瘾的玩家在听说有这么一款盟军类游戏后立刻慕名而来，因此《西部通缉令》也借着“盟军”的名头小红了一把，也被引入国内推出过简体中文版。不过要论真正实力，这个时候的《赏金奇兵》离《盟军敢死队》还有相当距离，虽然画面精致，但AI设定上的瑕疵一下子就能暴露出两者的差距。


快速跑动时产生的响动范围


大多数时候都由一位英雄冲锋陷阵

按江湖惯例，跟风克隆者赚上一票后就该立马走人才对，不过Spellbound的老哥们似乎是张飞吃秤砣——铁了心，从此之后他们就患上了一种叫作“盟军热”的不治之症。2002年，他们开发的《侠盗罗宾汉——舍伍德传奇》依旧是仿《盟军敢死队》风格；2003年，该公司以美国禁酒令时期黑帮斗争为题材的《芝加哥1930》继续走这条道。几经历练之后Spellbound的手艺越发娴熟，相反Pyro的《盟军敢死队》这边却开始走下坡路，3代滑入低谷，4代发生基因突变成了FPS，就在不少玩家痛心疾首哀叹“盟军已死”的时候，Spellbound再度出手《赏金奇兵2——库珀的复仇》，当然，它还是一款盟军类的战术游戏。

《库珀的复仇》继承了前作的精致画风传统，全新制作的3D引擎可允许玩家在盟军传统的俯视角度与第三人称近距视角之间自由切换，当视角变为第三人称后它几乎就像是一款动作游戏，玩家可用W、A、S、D键控制角色前后左右移动，周围放大的场景和人物也能提供更多的现场感。尤其在开始执行预设动作后再切换到第三人称视角，玩家能以近距离视角目睹你所策划的行动如何被英雄们执行。关卡间的剧情过场没有采用CG动画，取而代之的是油画风格的手绘静态图片，在表现动作时甚至不惜多帧图片连续更替，表面上看似乎能别出心裁凸显西部风味，但骨子里难免有点偷工减料的感觉。

本作引擎画面虽然养眼，不过控制响应速度略嫌迟缓，一些操控键位也相当古怪，旋转视角居然是数字键盘上的INS和DEL键，按下鼠标右键也可旋转，但却容易出现滞涩现象，即使256兆显存也无法保证流畅。在第三人称视角下开枪射击精度较高，战斗中有很多紧急情况需要在俯瞰视角和第三人称视角之间快速切换，这个过程中常有破坏游戏节奏感的停顿，在按F1到F4切换英雄特技热键时也有同样的

延迟停顿，稍稍这么一顿英雄就容易倒在敌人乱枪下，反复读档重来实在是影响心情。还好游戏提供了自动存盘功能，每完成一阶段任务目标系统会自动存盘，但到中后期战斗难度提高，在完成阶段任务目标之前有太多牺牲的可能，因此玩家还得靠频繁手动存盘。当在第三人称视角下操纵英雄移动时，角色人物偶尔出现卡在打开的门板上或嵌入山壁中的尴尬情况，骑马时英雄居然能直接穿越马的身体走到马鞍另一边才翻身上马，更搞笑的是一次萨姆扔出的炸药爆炸后，一具敌人的尸体欢快地翻滚着，从地面跳到屋顶上，然后又从台阶下翻滚到台阶上，哪里高它就往哪里飞，边跳还边打螺旋圈，估计是物理引擎出了问题，以上这些都表明游戏引擎离完美尚有相当距离。

《盟军敢死队》的精髓是小分队配合潜入作战，《库珀的复仇》中也有6位身怀绝技的西部英雄，这6位英雄各有4项不同特技，玩家需利用每位英雄的优势相互配合才能完成任务。例如库珀可从背后一拳将敌人揍晕，但只有麦克伊医生或凯特才能将昏迷中的敌人捆绑，否则一段时间后敌人苏醒就会报警。就笔者个人通关的感受来看，6位英雄中麦克伊医生


黑人萨姆可投掷炸药进行范围攻击

似乎强得过头了点，不但身兼狙击手和医生两大要职，同时又能投掷毒气瓶迷昏群敌，还可使用标准左轮手枪战斗，在鹰巢要塞拯救同伴的任务中仅靠他一人就能横扫千军将整座要塞杀个鸡犬不留。大多数时候英雄们对付敌人的套路总不外乎先派凯特上前调情，然后库珀从背后挥动老拳，接着捆好打包扛走，总的来说英雄们的特技配合并没有像《盟军敢死队》里那样给人以深刻印象。

老实说，这款游戏并不是太苛求秘密潜入，喜欢西部快枪风格的玩家完全可以把它当作射击游戏来玩，切换到第三人称视角后拔出左轮一路杀到底的感觉也很爽，但要靠纯粹的射击火力通关难度不低。通常处于战斗状态的敌人可不会呆站在那里等你打，他们最喜欢做的是绕到你侧面偷袭或快速冲锋近身开火。相比之下英雄们非常脆弱，正面挨上一两枪必死，如果同时被3个以上的敌人围攻，生存希望也很低，玩家需要很好的运气和足够的弹药才能将他们快速射倒。战斗难度大的另一个原因是英雄们的AI设定有先天不足，所有的英雄都是被动AI，也就是说突然遭到敌人攻击时他们根本不会自动反击，只能由玩家逐一控制才会开火自卫。在这样的情况下，如果玩家同时指挥多位英雄作战就比较累，假如小队在移动中突遭攻击几乎没法逃脱灭亡的下场。这个源自一代的老问题至今仍然没有得到很好的改善，结果大多数玩家都宁愿只操纵一名英雄潜入战斗，其他队员都发配到一个安全角落里妥善保管。游戏中敌人的AI也仍然欠缺真实性，本作新增声音范围和视觉范围两种潜行参数，快速跑动发出较大噪音或以站姿进入敌人视野都会引发警报，这项改进的本意是提高潜入作战的真实性，然而敌人们的表现却大煞风景。当玩家一枪射倒两名并排站立的敌人之一后，另一人居然对身边倒下的同伴视而不见，因为同伴不在他的视野范围内，所以他就像瞎子和聋子一样没有任何反应。别看同伴倒下的声音听不见，但如果英雄经过他背后时速度稍快点这家伙又会选择性地恢复听觉，这简直太荒唐了。


墨西哥土匪出身的桑切斯

当年《赏金奇兵》在盟军基础上增加了预设动作这个原创概念，本作也继承了这一特色设定，玩家可预先制订几位英雄的动作，设定完毕后按下回车键即可让各人分头行动。制订预设动作时，玩家可指定是否在可见情况下执行，如攻击目标脱离英雄视野，该预设动作将自动取消执行。表面上看这套把戏提高了游戏的策略性，但实际上它是对英雄被动AI缺陷的一种弥补，而且这种弥补也不够完善。在即时进行的游戏中敌人情况瞬息万变，而制订预设动作时游戏并不暂停，按下暂停键后也无法制订预设动作，于是玩家只能在动态变化的环境中制订预设动作，这样一来功效性就大打折扣，通常只能用于主动对敌人发动袭击的情况，如果遭到敌人攻击时希望通过预设动作来指挥几位英雄同时展开反击根本不可能，等不到订好一位英雄的预设动作，估计大家就该全趴下了。

尽管数落了这么多缺点，但《库珀的复仇》仍然算是一款有意思的游戏，如果玩家能够适应那怪异的操作和不时出现的Bug，它还是能给你带来不少乐趣。不过如果要问是否能超越《盟军敢死队》的辉煌，我看这个重担恐怕只能交给《赏金奇兵3》了。

良品 总评 7.5

大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

☺	沿袭"盟军"传承，拥有精致3D画面
☹	制作粗糙，细节纰漏百出

制作	Spellbound Software
发行	Atari
载体	DVD×1/CD×4
类型	即时战术
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：7.0
画面：8.5
音效：8.0
创新：6.5
剧情：7.5

《英雄无敌V》综合宝典（进阶篇之一）

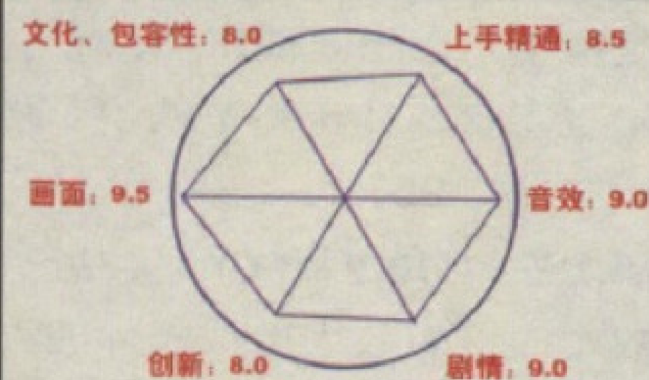
HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

■北京 Griffin

极品 总评 9.0



制作	Nival Interactive
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求

CPU：Pentium4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：2GB

各种族职业技能、能力和终极特技

在基础篇中，我们介绍了英雄的公共技能和标准能力。在整个技能系统当中，公共技能和标准能力只是基础部分，你可为每个英雄有条件地选择你认为有用的技能和能力。在之前的几代作品里，这就是技能系统的全部内容，而在《英雄无敌V》中，真正塑造英雄个性的是各种族独有的职业技能和能力，以及由它们引申而出的特别能力和终极特技。

在基础篇中我们介绍过，《英雄无敌V》设定了六大阵营，也就是种族，每个种族的英雄分别对应一种职业，下面介绍的职业技能系统就是按照6种英雄的职业来划分的。开发者为了使不同职业的英雄更加独具特色，为每个职业设计了一种职业技能（Racial Unique Skill），职业技能一共有4级——基础（Basic）、高级（Advanced）、专家（Expert）和终极（Ultimate），终极级别只能通过特定宝物的获得才能达到。和公共技能不同，职业技能是每个英雄与生俱来的，同时英雄也只能掌握自己职业所对应的职业技能。每种职业技能都下辖3种职业能力（Class Ability），就像公共技能和标准能力的关系一样，英雄可掌握的职业能力数量取决于职业技能的级别。

如果游戏的技能系统到此为止，也就没有什么特别的了，职业技能—职业能力无非是为每个种族单独又设计了一个"公共技能—标准能力"式的插曲而已。但是，《英雄无敌V》的技能系统远远没那么简单，因为在"职业技能—职业能力"和"公共技能—标准能力"的基础上，还有更为精彩的特别能力（Special Ability）和终极特技（Unique Ability）。特别能力是英雄在掌握了某种特定的职业技能、职业能力、公共技能和标准能力后才可学习的能力，这些能力往往需要比较苛刻的学习前提，其效果也是千奇百怪。需要注意的是，特别能力在技能树的划分上隶属于公共技能，它的掌握数量受到公共技能级别的限制。在所有这些技能和能力之上，每个职业都拥有一种独有的终极特技，它有更加苛刻的学习前提，当然，它的强悍效果也是无与伦比的。英雄要想掌握终极特技，往往不得不放弃一些很有用的技能和能力，同时，由于掌握能力的数量受限于技能的级别，因此有些天生就带有某种非终极特技所必须的能力的英雄，可能永远无法掌握终极特技。由于学习前提的苛刻，终极特技的实用价值受到不少玩家的质疑，不过游戏终究还是依赖于个人的喜好，是否追求终极特技完全看你自己的选择。但不管怎样，职业技能、职业能力和特别能力并不像终极特技那样遥不可及，它们的实用价值非常明显。为了方便玩家了解各种技能和能力的关系（即学习前提），我们按照职业划分，以技能树的形式来给大家进行讲解。在技能树中，箭头的方向代表各种特别能力或终极能力的学习前提和方向。在技能树中，你可清楚地了解哪些特别能力或终极特技是你偏爱的，以及掌握它们的前提是什么。

骑士（圣堂阵营，人族）



1.职业技能

反击（Counterstrike）：当骑士英雄身处修建了训练场的圣堂城镇中时，可将圣堂阵营兵种升级为更高等级的其他兵种。此外，反击技能还能提高英雄带领的部队的反击伤害（基础：+5%；高级：+10%；专家：+20%；终极：+25%）。

2.反击技能下辖的职业能力

复仇打击（Retaliation Strike）：英雄可选择友方目标使用复仇打击能力，凡是对该目标进行攻击的敌人都会受到英雄的攻击，次数不限，效果持续到英雄的下一个行动阶段。

祈福仪式（Benediction）：英雄使用祈福仪式后，所有友军的士气、攻击力、防御力都+1，主动性提高10%。

训练专家（Expert Trainer）：使训练费用降低10%。

3.技能树1

①公共技能和标准能力

战争机器（War Machines）：增加英雄携带的战争机器的效果。增加弩车的攻击力、防御力和伤害力；增加投石车的伤害力；增加急救帐篷的治疗效果；弹药车为远程兵种增加额外的攻击力。

防御（Defense）：减少己方部队受到的近战伤害。

领导（leadership）：提高己方所有部队的士气。

黑暗魔法（Dark Magic）：允许英雄学习高级别的黑暗魔法，随等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。

巫术（Sorcery）：增加英雄在战斗中的施法速度。

进攻（Attack）：增加己方部队造成的近战伤害。

召唤魔法（Summoning Magic）：允许英雄学习高级别的召唤魔法，随着等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。

破坏魔法（Destructive Magic）：允许英雄学习高级别的破坏魔法，随着等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。

弩车（Ballista）：允许英雄控制弩车的攻击目标，每次攻击多发射一次。如果弩车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

躲避（Evasion）：己方部队受到的远程伤害减少20%。

诅咒大师（Master of Curses）：可将虚弱魔法和弱化魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

奥术训练（Arcane Training）：英雄施放的魔法减少20%魔法值消耗。

咒术大师（Master of Conjuration）：增加英雄召唤元素和召唤凤凰魔法的效果（相当于法力提高4点）。

烈火大师（Master of Fire）：英雄施放的火球和末日审判魔法附带降低防御的效果，使受到这两种魔法伤害的目标防御力减半。



②特别能力

报偿（Retribution）：英雄带领的部队，士气每提高一点，伤害力就提高5%。

神圣指引（Divine Guidance）：英雄可对友军目标使用神圣指引，使其行动进度提前25%。

炽热之怒（Fiery Wrath）：近战或远程攻击时，对敌人造成额外的火属性伤害。

元素平衡（Elemental Balance）：当敌方使用召唤元素魔法时，其中部分被召唤出来的元素将为你的英雄作战。

完美奥术（Arcane Excellence）：英雄法力得到+2，并且使当前魔法值增加100。

堕落骑士（Fallen Knight）：英雄带领的所有部队士气-1，但英雄施放的黑暗魔法效果增加（相当于法力值提高5点）。

迅捷结界（Aura of Swiftness）：英雄带领的部队速度+1。

坚守阵地（Stand Your Ground）：英雄带领的部队在战斗中选择防御指令时，其防御力增加60%。

三连弩（Triple Ballista）：弩车每次射击会多发射一支箭。

背水一战（Last Stand）：英雄带领的部队被整组杀死时，会改为幸存一个，其生命值为1。

虚弱攻击（Weakness Strike）：增加复仇打击能力的效果，并附带苦楚魔法效果。

疾速能量（Power of Speed）：英雄自动掌握疾速魔法，并且在施放时不消耗魔法值。

4.技能树2

①公共技能和标准能力

启迪（Enlightenment）：增加英雄获得的经验值，并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。

幸运（Luck）：提高己方所有部队的幸运。

光明魔法（Light Magic）：允许英雄学习高级别的光明魔法，随等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。

后勤（Logistics）：增加部队在地图上的移动力。

学者（Scholar）：允许己方英雄互相学习魔法，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

资源（Resourcefulness）：增加英雄在探险时找到的金币和资源。

祝福大师（Master of Blessing）：可将清洁魔法和神圣力量魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

探路（Pathfinding）：部队在陆地上移动时所受到的地形惩罚减半。

②特别能力

研究者（Graduate）：英雄获得1000点经验值，并且知识+2。

巫师奖赏（Wizard's Reward）：英雄获得1000点经验值，并且法力+2。

圣杯感知（Tear of Asha Vision）：英雄获得感知阿萨之泪的埋藏地点，在正确的地点可挖掘出用于修建奇迹建筑的阿萨之泪。

战争掠夺（Spoils of War）：在每次战斗胜利后，英雄会得到若干金钱和资源奖励。

守护天使（Guardian Angel）：当英雄带领的部队全部被消灭时，战场上会出现一个天使，自动复活英雄最强大的一支部队，然后天使消失。

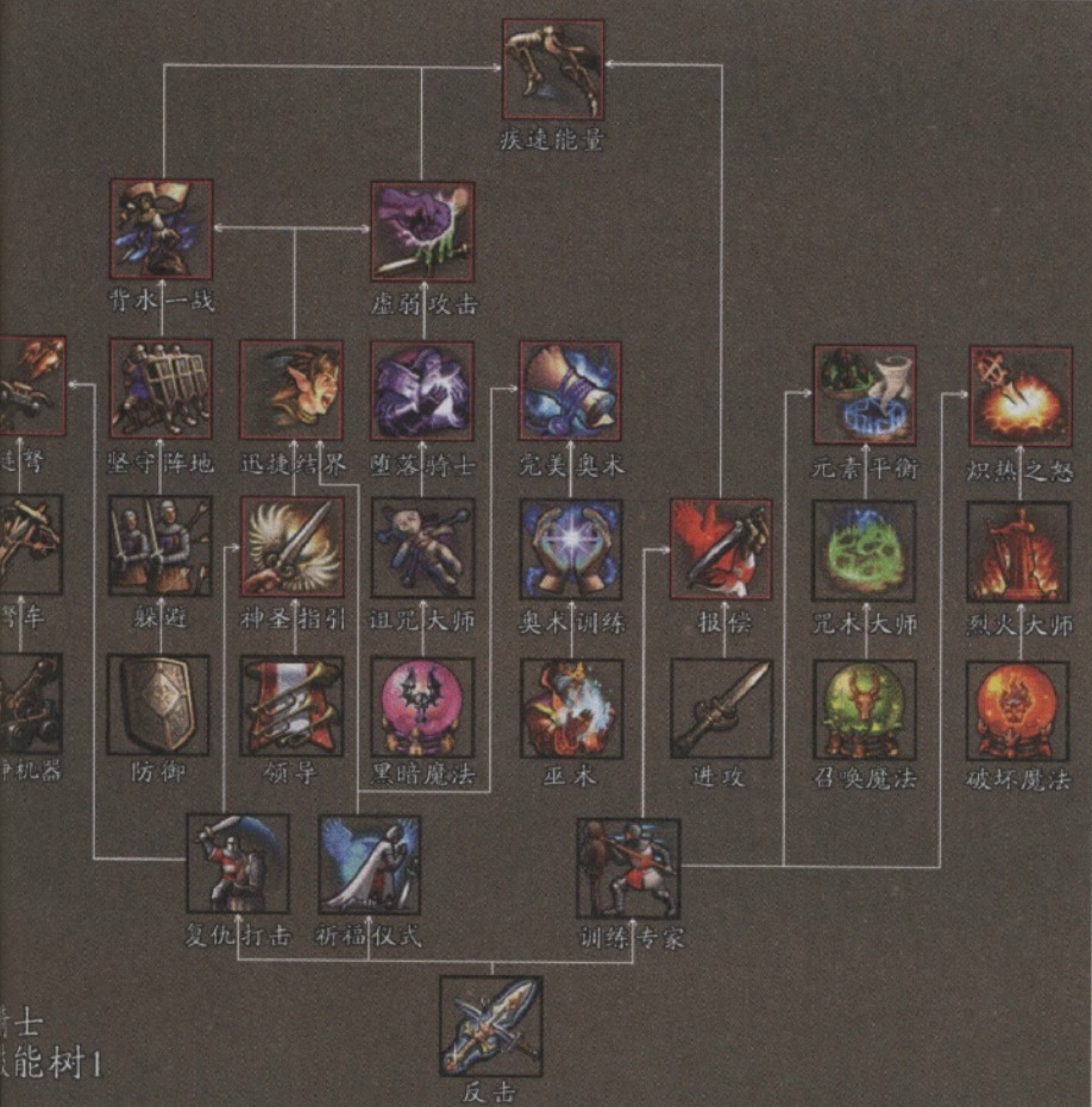
优雅魔力（Redined Mana）：英雄带领的施法部队消耗的魔法值减半。

故土（Familiar Ground）：当战场地形为草地时，英雄带领的部队得到速度+1。

死亡行军（Death March）：在攻城战中，英雄带领的部队得到速度+4。

③终极特技

无畏冲锋（Unstoppable Charge）：使复仇打击的伤害增加到正常伤害力的3倍。





亡灵法师（墓地阵营，亡灵族）

1.职业技能

招魂术（Necromancy）：每当战斗胜利后，自动将敌方阵亡部队中的一部分转化为骷髅（基础：转化10%；高级：转化20%；专家：转化30%；终极：转化40%）加入英雄的部队，前提是阵亡部队必须是有生命的兵种。

2.招魂术技能下辖的职业能力

女妖嚎叫（Banshee Howl）：使敌方所有有生命的兵种的士气和幸运各-1，主动性减少10%。

骷髅射手（Skeleton Archers）：招魂术技能将转化出骷髅射手，而不是骷髅。

永久奴役（Eternal Servutude）：每次战斗结束后会自动复活部分阵亡的友军。

3.技能树1

①公共技能和标准能力

光明魔法（Light Magic）：允许英雄学习高级别的光明魔法，随等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。

破坏魔法（Destructive Magic）：允许英雄学习高级别的破坏魔法，随等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。

巫术（Sorcery）：增加英雄在战斗中的施法速度。

召唤魔法（Summoning Magic）：允许英雄学习高级别的召唤魔法，随等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。

防御（Defense）：减少己方部队受到的近战伤害。

战争机器（War Machines）：增加英雄携带的战争机器的效果。增加弩车的攻击力、防御力和伤害力；增加投石车的伤害力；增加急救帐篷的治疗效果；弹药车为远程兵种增加额外的攻击力。

幸运（Luck）：提高己方所有部队的幸运。

领导（leadership）：提高己方所有部队的士气。

祝福大师（Master of Blessing）：可将清洁魔法和神圣力量魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

寒冰大师（Master of Ice）：英雄施放的冰箭和寒冬之环魔法附带冰冻效果，使受到这两种魔法伤害的目标行动进度暂停。

魔法洞悉（Magic Insight）：允许英雄在不具备相应的魔法技能时直接学习各系的3级魔法。

生命大师（Master of Life）：增加英雄起死回生和愤怒之拳魔法的效果（相当于法力提高4点）。

保护（Protection）：己方部队受到的魔法伤害减少20%。

急救（First Aid）：允许英雄控制急救帐篷的治疗目标，并且使其治疗具有复活效果。如果急救帐篷在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

募兵（Recruitment）：如果一周最后一天行动结束时英雄在城镇中，则会增加城镇中部队的产量。1级兵种增加3，2级兵种增加2，3级兵种增加1。

②特别能力

亡者诅咒（Dead Man's Curse）：英雄可影响敌人的士气，在战场上使敌方幸运值-1。

黎明（Twilight）：英雄施放的光明魔法和黑暗魔法效果得到加强（相当于法力提高3点）。

致命寒冷（Cold Death）：英雄施放的冰箭和寒冬之环魔法效果加强，并且只要目标不免疫冰属性魔法，那么至少会有一个被该魔法杀死。

骸骨防护（Boneward）：英雄带领的部队对破坏魔法增加20%的抗性。

闹鬼矿洞（Haunted Mines）：英雄占领资源矿场后可使该矿场出现幽灵守卫，其数量为周数的5倍。

冰冻骸骨（Chilling Bones）：任何攻击英雄代领的亡灵类生物的敌人都会受到冰属性伤害。

瘟疫帐篷（Plague Tent）：英雄的急救帐篷获得对敌人造成伤害的能力。

死亡宣告（Herald of Death）：所有加入英雄的野外部队会自动按照其等级变为相应的亡灵类生物。

破坏秘法（Secrets of Destruction）：英雄获得知识+1，并且随机学会一个自己魔法书上没有的1～3级魔法。

完美奥术（Arcane Excellence）：英雄法力得到+2，并且使当前魔法值增加100。

抵抗（Resistance）：英雄获得防御力+2。

魔法爆破（Mana Burst）：英雄召唤自然的力量，使战场上的敌方生物在施法时受到10倍于英雄等级的火属性伤害。

4.技能树2

①公共技能和标准能力

后勤（Logistics）：增加部队在





地图上的移动力。

黑暗魔法（Dark Magic）：允许英雄学习高的黑暗魔法，随等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。

启迪（Enlightenment）：增加英雄获得的经验值，并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。

进攻（Attack）：增加己方部队造成的近战伤害。

探路（Pathfinding）：部队在陆地上移动时所受到的地形惩罚减半。

诅咒大师（Master of Curses）：可将虚弱魔法和弱化魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

学者（Scholar）：允许己方英雄互相学习魔法，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

狂暴（Battle Frency）：己方生物的最小伤害力和最大伤害力各提高1。

②特别能力

死亡行军（Death March）：在攻城战中英雄带领的部队得到速度+4。

灵魂链接（Spirit Link）：英雄对目标生物使用灵魂链接后，如果该生物受到伤害，英雄就可以获得一定数量的魔法值，该魔法值为生物受到的伤害除以40。

不死领主（Lord of the Undead）：英雄得到知识+1，并且其招魂术的招魂效果提高5%。

寒冷武器（Cold Steel）：英雄带领的部队在攻击时，附加额外的冰属性伤害。

障眼法（Silent Stalker）：隐藏英雄带领的部队规模，敌人只能看到英雄带领的最强生物，但看不到队伍的数量估算。

腐化土地（Corrupted Soil）：在战场上，只要敌方的近战型生物移动，则会受到3倍于英雄级别数的火属性伤害。

黑暗启示（Dark Revelation）：英雄获得一次等级提升机会。

疾速能量（Power of Speed）：英雄自动掌握疾速魔法，并且在施放时不消耗魔法值。

③终极特技

恐怖嚎叫（Howl of Terror）：使用后敌方士气下降6点。





恶魔领主（炼狱阵营，恶魔族）



1.职业技能

异界之门（Gating）：炼狱阵营的生物在战场上可以召唤一次援军，召唤援军需要耗费一次完整的行动机会，召唤的部队在战斗结束时自动消失。召唤数量根据生物本身的数量按照一定比例决定，如果按照比例生物数量不够召唤一个援军，那么将有一定几率召唤失败。

基础：允许炼狱阵营的1～2级生物召唤援军，召唤比例为25%。

高级：允许炼狱阵营的1～4级生物召唤援军，召唤比例为30%。

专家：允许炼狱阵营的1～6级生物召唤援军，召唤比例为35%。

终极：允许炼狱阵营的所有生物召唤援军，召唤比例为40%。

2.异界之门技能下辖的职业能力

地狱火（Hellfire）：英雄带领的部队在攻击时有30%的几率附带火属性伤害，伤害力为5倍英雄法力值+50。每当地狱火被激发时，英雄消耗5点魔法值。

销毁尸体（Consume Corpse）：英雄可销毁战场上的尸体来恢复自己的魔法值，其数量为尸体生命值除以30。被销毁的尸体会消失。

恶魔标记（Mark of the Damned）：英雄可对敌方目标使用此能力，该目标只要攻击、反击或施法就会受到英雄的直接伤害，该效果持续到英雄的下一个行动阶段。

3.技能树1

①公共技能和标准能力

召唤魔法（Summoning Magic）：允许英雄学习高级别的召唤魔法，随等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。

战争机器（War Machines）：增加英雄携带的战争机器的效果，增加弩车的攻击力、防御力和伤害力，增加投石车的伤害力，增加急救帐篷的治疗效果，弹药车为远程兵种增加额外的攻击力。

巫术（Sorcery）：增加英雄在战斗中的施法速度。

破坏魔法（Destructive Magic）：允许英雄学习高级别的破坏魔法，随等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。

防御（Defense）：减少己方部队受到的近战伤害。

启迪（Enlightenment）：增加英雄获得的经验值，并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。

光明魔法（Light Magic）：允许英雄学习高级别的光明魔法，随等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。

领导（leadership）：提高己方所有部队的士气。

咒术大师（Master of Conjuration）：增加英雄召唤元素和召唤凤凰魔法的效果（相当于法力提高4点）。

投石车（Catapult）：允许英雄控制投石车攻击目标，每次攻击多发射一次。如果投石车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

烈火大师（Master of Fire）：英雄施放的火球和末日审判魔法附带降低防御的效果，使受到这两种魔法伤害的目标防御力减半。

躲避（Evasion）：己方部队受到的远程伤害减少20%。

学者（Scholar）：允许己方英雄互相学习魔法，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

防护大师（Master of Abjuration）：可将偏转飞弹魔法和耐力魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

募兵（Recruitment）：如果一周最后一天行动结束时英雄在城镇中，则会增加城镇中部队的产量。1级兵种增加3，2级兵种增加2，3级兵种增加1。

②特别能力

灵魂之火（Soulfire）：英雄使用销毁尸体能力的同时会使目标尸体爆炸，对周围所有生物造成伤害（不分敌我）。

烈火勇士（Fire Warriors）：英雄自动掌握召唤元素魔法，并且无论战场地形如何，召唤到的都是火元素，召唤数量比正常数量多40%。

硫磺雨（Brimstone Rain）：每回合投石车的发射次数增加1。

灼热之火（Searing Fires）：提高英雄的地狱火效果，使地狱火的伤害力提高50%。

炼狱之怒（Hellwrath）：增强地狱火的效果，使英雄带领的部队在反击时也能激发地狱火效果。

奥术提升（Arcane Exaltation）：英雄获得法力值+2。

火焰抵抗（Fire Resistance）：英雄带领的部队获得50%火焰抗性，并且免疫烈火大师能力附加的降低防御力效果。

异界门大师（Gate Master）：异界之门召唤的援军数量增加20%。

元素平衡（Elemental Balance）：当敌方使用召唤元素魔法时，其中部分被召唤出来的元素将为你的英雄作战。

震颤（Tremors）：英雄使用地震法术时附带震颤效果，对城墙后的所有生物造成5倍英雄法力+10的伤害，并使他们的行动进度后退10%。

坚守阵地（Stand Your Ground）：英雄带领的部队在战斗中选择防御指令时，其防御力增加60%。

黑暗启示（Dark Revelation）：英雄获得一次等级提升机会。

奥术光辉（Arcane Brillance）：英雄获得法力值+2，并且自动学会一个新魔法。

魔法爆破（Mana Burst）：英雄召唤自然的力量，使战场上的敌方生物在施法魔法时受到10倍于英雄等级的火属性伤害。

4.技能树2

①公共技能和标准能力

后勤（Logistics）：增加部队在地图上的移动力。

进攻（Attack）：增加己方部队造成的近战伤害。

幸运（Luck）：提高己方所有部队的幸运。

黑暗魔法（Dark Magic）：允许英雄学习高级别的黑暗魔法，随等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。

探路（Pathfinding）：部队在陆地上移动时所受到的地形惩罚减半。

狂暴（Battle Frency）：己方生物的最小伤害力和最大伤害力各提高1。

福将（Soldier's Luck）：提高己方生物在战斗中特技的激发几率。

心智大师（Master of Mind）：可将困惑魔法和迟缓魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

②特别能力

虚弱攻击（Weakness Strike）：增加恶魔标记能力的效果，并附带苦楚魔法效果。

迅捷之门（Swift Gating）：英雄带领的炼狱阵营生物在进行异界之门召唤后，只需要一半时间就可进入下一个行动阶段。

残酷打击（Excruciating Strike）：增强恶魔标记的效果，使其具有40%的几率造成双倍伤害。

蜂拥之门（Swarming Gate）：异界之门具有一定几率召唤双倍援军，初始几率为10%，幸运值每提高1点，该几率就增加5%。

黑暗复兴（Dark Renewal）：英雄施法的黑暗魔法如果被抵抗，则恢复施放这个魔法所消耗的魔法值。

传送突袭（Teleport Assault）：英雄自动掌握传送魔法，并且其传送魔法的施法目标行动进度提前50%。

疾速能量（Power of Speed）：英雄自动掌握疾速魔法，并且在释放时不消耗魔法值。

亡者诅咒（Dead Man's Curse）：英雄可影响敌人的士气，在战场上使敌方幸运值-1。

③终极特技

恶魔召唤（Urgash's Call）：英雄带领的炼狱阵营生物的异界之门召唤变为立即完成。



恶魔
技能树2

术士（地下城阵营，龙族）

1.职业技能

魔法穿刺（Irresistible Magic）：英雄施放的魔法可部分忽略敌人的魔法抗性，即使敌人抵抗了魔法，仍然会对他们造成（基础：20%；高级：40%；专家：50%；终极：75%）法术伤害。

2.魔法穿刺技能下辖的职业能力

黑暗祭礼（Dark Ritual）：英雄可在每天行动之前使用本能力，使用后将消耗英雄全天时间来恢复全部魔法值。

法术强化（Empowered Spell）：英雄施放的法术伤害力增加50%，同时消耗的魔法值加倍。

元素感知（Elemental Vision）：英雄可观察到各种生物的元素属性，以便使用元素链进行攻击。

3.技能树1

①公共技能和标准能力

巫术（Sorcery）：增加英雄在战斗中的施法速度。

防御（Defense）：减少己方部队受到的近战伤害。

进攻（Attack）：增加己方部队造成的近战伤害。

破坏魔法（Destructive Magic）：允许英雄学习高级别的破坏魔法，随等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。

黑暗魔法（Dark Magic）：允许英雄学习高级别的黑暗魔法，随等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。

召唤魔法（Summoning Magic）：允许英雄学习高级别的召唤魔法，随等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。

光明魔法（Light Magic）：允许英雄学习高级别的光明魔法，随等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。

领导（leadership）：提高己方所有部队的士气。



魔法恢复（Mana Regeneration）：英雄每天恢复的魔法值翻倍。

保护（Protection）：己方部队受到的魔法伤害减少20%。

躲避（Evasion）：己方部队受到的远程伤害减少20%。

战术（Tactics）：战斗开始前，允许在3行范围内调整部队位置。

心智大师（Master of Mind）：可将困惑魔法和迟缓魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

咒术大师（Master of Conjuration）：增加英雄召唤元素和召唤凤凰魔法的效果（相当于法力提高4点）。

愤怒大师（Master of Wrath）：可将正义之力魔法和急速魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

募兵（Recruitment）：如果一周最后一天行动结束时英雄在城镇中，则会增加城镇中部队的产量。1级兵种增加3，2级兵种增加2，3级兵种增加1。

②特别能力

破坏秘法（Secrets of Destruction）：英雄获得知识+1，并且随机学会一个自己魔法书上没有的1～3级魔法。

魔法浮动（Erratic Mana）：英雄每次施放魔法时消耗的魔法值随机降低一定比例，最多降低50%。

抵抗（Resistance）：英雄获得防御力+2。

耐力能量（Power of Endurance）：英雄自动掌握耐力魔法，并且在施放时不消耗魔法值。

疾速能量（Power of Speed）：英雄自动掌握疾速魔法，并且在施放时不消耗魔法值。

黑暗复兴（Dark Renewal）：英雄施法的黑暗魔法如果被抵抗，则恢复施放这个魔法所消耗的魔法值。

驱魔（Exorcism）：对召唤的生物或异界之门召唤的援军使用破坏魔法时，造成的魔法伤害力加倍。

优雅魔力（Redined Mana）：英雄带领的施法部队消耗的魔法值减半。

迅捷结界（Aura of Swiftness）：英雄带领的部队速度+1。

报偿（Retribution）：英雄带领的部队，士气每提高一点，伤害力就提高5%。

魔法爆破（Mana Burst）：英雄召唤自然的力量，使战场上的敌方生物在施法魔法时受到10倍于英雄等级的火属性伤害。

黎明（Twilight）：英雄施放的光明魔法和黑暗魔法效果得到加强（相当于法力提高3点）。

法术反制（Counterspell）：英雄在战斗中使用此能力后，敌人下一个施法的法术将失败，同时消耗本方英雄双倍魔法值。

4.技能树2

①公共技能和标准能力

战争机器（War Machines）：增加英雄携带的战争机器的效果。增加弩车的攻击力、防御力和伤害力；增加投石车的伤害力；增加急救帐篷的治疗效果；弹药车为远程兵种增加额外的攻击力。

幸运（Luck）：提高己方所有部队的幸运。

后勤（Logistics）：增加部队在地图上的移动力。

启迪（Enlightenment）：增加英雄获得的经验值，并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。

投石车（Catapult）：允许英雄控制投石车的攻击目标，每次攻击多发射一次。如果投石车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

福将（Soldier's Luck）：提高己方生物在战斗中特技的激发几率。

侦察（Scouting）：英雄在地图上的视野增加4格。

奥术直觉（Arcane Intuition）：英雄可在战斗中学习敌方施放的法术，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

②特别能力

震颤（Tremors）：英雄使用地震法术时附带震颤效果，对城墙后的所有生物造成5倍英雄法力+10的伤害，并使他们的行动进度后退10%。

术士之幸（Warlock's Luck）：英雄施放的破坏魔法具有一定几率伤害力加倍。

传送突袭（Teleport Assault）：英雄自动掌握传送魔法，并且其传送魔法的施法目标行动进度提前50%。

黑暗启示（Dark Revelation）：英雄获得一次等级提升机会。

瘟疫帐篷（Plague Tent）：英雄的急救帐篷获得对敌人造成伤害的能力。

圣杯感知（Tear of Asha Vision）：英雄获得感知阿萨之泪的埋藏地点，在正确的地点可挖掘出用于修建奇迹建筑的阿萨之泪。

死亡行军（Death March）：在攻城战中，英雄带领的部队速度+4。

巫师奖赏（Wizard's Reward）：英雄获得1000点经验值，并且法力+2。

③终极特技

元素之怒（Rage of the Elements）：元素链伤害效果加倍。

游侠（森林阵营，精灵族）

1.职业技能

复仇者（Avenger）：游侠可在森林阵营城镇的复仇者行会中选择某种生物为宿敌（基础：允许选定1种；高级：允许选定2种；专家：允许选定3种；终极：允许选定4种），英雄率领的生物有40%几率对宿敌造成致命一击。选择宿敌的前提是必须杀死过当时两倍产量的该种生物。

2.复仇者技能下辖的职业能力

致命射击（Deadeye Shot）：英雄可在战场上以任何一队敌方生物为目标使用此能力，对该生物造成3倍于英雄等级数的伤害。如果目标是英雄的宿敌，那么就会造成致命一击，并且至少杀死1只生物。

箭雨（Rain of Arrows）：英雄可使用此能力对战场上所有列为宿敌的敌军进行扫射，对他们造成3倍于英雄等级数的伤害。

灌魔箭（Imbue Arrow）：英雄可在箭上附加黑暗魔法或破坏魔法，英雄自身的射击除了造成正常的伤害外还会对目标造成该种魔法效果，同时消耗英雄相应的魔法值。

3.技能树1

①公共技能和标准能力

巫术（Sorcery）：增加英雄在战斗中的施法速度。

召唤魔法（Summoning Magic）：允许英雄学习高级别的召唤魔法，随等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。

启迪（Enlightenment）：增加英雄获得的经验值，并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。

光明魔法（Light Magic）：允许英雄学习高级别的光明魔法，随等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。

破坏魔法（Destructive Magic）：允许英雄学习高级别的破坏魔法，随等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。

战争机器（War Machines）：增加英雄携带的战争机器的效果。增加弩车的攻击力、防御力和伤害力；增加投石车的伤害力；增加急救帐篷的治疗效果；弹药车为远程兵种增加额外的攻击力。

黑暗魔法（Dark Magic）：允许英雄学习高级黑暗魔法，随等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。

领导（leadership）：提高己方所有部队的士气。

魔法恢复（Mana Regeneration）：英雄每天恢复的魔法值翻倍。

地血大师（Master of Earthblood）：增加英雄火焰陷阱和地震魔法的效果（相当于法力提高4点）。

奥术直觉（Arcane Intuition）：英雄可在战斗中学习敌方施放的法术，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

愤怒大师（Master of Wrath）：可将正义之力魔法和急速魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

烈火大师（Master of Fire）：英雄施放的火球和末日审判魔法附带降低防御的效果，使受到这两种魔法伤害的目标防御力减半。

弩车（Ballista）：允许英雄控制弩车的攻击目标，每次攻击多发射一次。如果弩车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

痛苦大师（Master of Pain）：可将腐烂魔法和苦楚魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

募兵（Recruitment）：如果一周最后一天行动结束时英雄在城镇中，则会增加城镇中部队的产量。1级兵种增加3，2级兵种增加2，3级兵种增加1。

②特别能力

奥术光辉（Arcane Brilliance）：英雄获得法力值+2，并且自动学会一个新魔法。

迷雾之墙（Wall of Fog）：英雄使用此技能后可使敌方远程类生物的主动性和伤害力降低10%。

洞察敌情（Know Your Enemy）：英雄及其带领的部队攻击宿敌时，致命一击率提高10%。

风暴（Storm Wind）：英雄使用此能力可使敌方所有飞行兵种主动性和速度-1。

魔法爆破（Mana Burst）：英雄召唤自然的力量，使战场上的敌方生物在施法魔法时受到10倍于英雄等级的火属性伤害。

灌魔弩车（Imbue Ballista）：使灌魔箭能力对弩车也有效。

腐化土地（Corrupted Soil）：在战场上，只要敌方的近战型生物移动，则会受到3倍于英雄级别数的火属性伤害。

战斗指挥官（Battle Commander）：英雄获得攻击力+2。在战斗中，会出现战舞者援军帮助英雄作战。

烈火勇士（Fire Warriors）：英雄自动掌握召唤元素魔法，并且无论战场地形如何，召唤到的都是火元素，召唤数量比正常数量多40%。

奥术提升（Arcane Exaltation）：英雄获得法力值+2。

火焰抵抗（Fire Resistance）：英雄带领的部队获得50%火焰抗性，并且免疫烈火大师能力附加的降低防御力效果。

破坏秘法（Secrets of Des-truc-

tion）：英雄获得知识+1，并且随机学会一个自己魔法书上没有的1～3级魔法。

三连弩（Triple Ballista）：弩车每次射击会多发射1支箭。

黑暗封印（Seal of Darkness）：敌方英雄在施放黑暗魔法时消耗的魔法值增加50%。

法术反制（Counterspell）：英雄在战斗中使用此能力后，敌人下一个施法的法术将失败，同时消耗本方英雄双倍魔法值。

4.技能树2

①公共技能和标准能力

防御（Defense）：减少己方部队受到的近战伤害。

后勤（Logistics）：增加部队在地图上的移动力。

幸运（Luck）：提高己方所有部队的幸运。

进攻（Attack）：增加己方部队造成的近战伤害。

躲避（Evasion）：己方部队受到的远程伤害减少20%。

侦察（Scouting）：英雄在地图上的视野增加4格。

福将（Soldier's Luck）：提高己方生物在战斗中特技的激发几率。

狂暴（Battle Frency）：己方生物最小伤害力和最大伤害力各提高1。

②特别能力

背水一战（Last Stand）：英雄带领的部队被整组杀死时，会改为幸存一个，其生命值为1。

障眼法（Silent Stalker）：隐藏英雄带领的部队规模，敌人只能看到英雄带领的最强生物，但看不到队伍的数量估算。

精灵之幸（Elven Luck）：英雄及其带领的部队造成致命一击的伤害提高增加到125%。

自然之怒（Nature's Wrath）：英雄带领的森林阵营生物伤害力最大值+1。

坚守阵地（Stand Your Ground）：英雄带领的部队在战斗中选择防御指令时，其防御力增加60%。

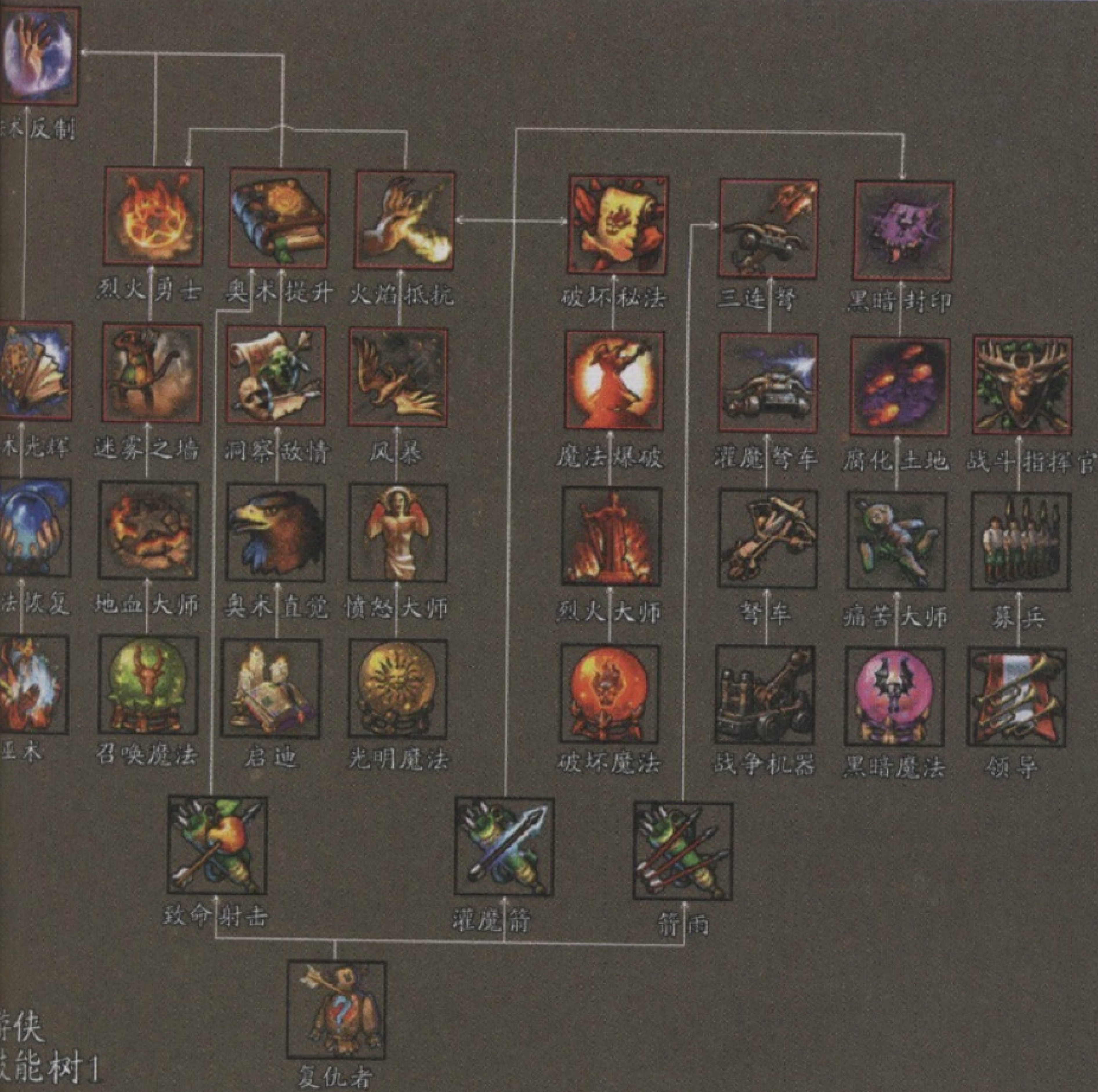
故土（Familiar Ground）：当战场地形为草地时，英雄带领的部队速度+1。

亡者诅咒（Dead Man's Curse）：英雄可影响敌人的士气，在战场上使敌方幸运值-1。

燃烧之箭（Flaming Arrows）：英雄的弩车射击时忽略目标防御力，直接造成火属性伤害。

③终极特技

自然之幸（Nature's Luck）：英雄带领的部队攻击时必定造成致命一击。





巫师（学院阵营，巫师族）

1.职业技能

制宝（Artificer）：英雄可在学院阵营城镇的神秘车间中制造专门给生物装备的宝物。

基础：允许英雄制造1级宝物，每个宝物上可附加1种效果。

高级：允许英雄制造2级宝物，每个宝物上可附加1种效果。

专家：允许英雄制造3级宝物，每个宝物上可附加3种效果。

终极：制宝需要的资源减半。

2.制宝技能下辖的职业能力

销毁宝物（Consume Artifact）：英雄可在战场上销毁生物装备的宝物以回复魔法值。

巫师标记（Mark of the Wizard）：英雄可对目标生物使用此能力，之后对该目标生物施法的魔法效果全部加倍。

魔镜（Magic Mirror）：使敌方英雄施法的黑暗魔法和破坏魔法有一定几率反射到其他目标身上（不分敌我）。



3.技能树1

①公共技能和标准能力

光明魔法（Light Magic）：允许英雄学习高级别的光明魔法，随等级的提升，光明魔法的效果也随之加强。

黑暗魔法（Dark Magic）：允许英雄学习高级别的黑暗魔法，随等级的提升，黑暗魔法的效果也随之加强。

破坏魔法（Destructive Magic）：允许英雄学习高级别的破坏魔法，随等级的提升，破坏魔法的效果也随之加强。

战争机器（War Machines）：增加英雄携带的战争机器的效果。增加弩车的攻击力、防御力和伤害力；增加投石车的伤害力；增加急救帐篷的治疗效果；弹药车为远程兵种增加额外的攻击力。

后勤（Logistics）：增加部队在地图上的移动力。

领导（leadership）：提高己方所有部队的士气。

防御（Defense）：减少己方部队受到的近战伤害。

幸运（Luck）：提高己方所有部队的幸运。

防护大师（Master of Abjuration）：可将偏转飞弹魔法和耐力魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

心智大师（Master of Mind）：可将困惑魔法和迟缓魔法以群体魔法的形式施放，其消耗魔法值为单体形式的两倍。英雄在施放该群体魔法后只需等待一半时间即投入下一轮行动。

投石车（Catapult）：允许英雄控制投石车的攻击目标，每次攻击多发射一次。如果投石车在战斗中毁坏，战斗结束后会自动修复。

探路（Pathfinding）：部队在陆地上移动时所受到的地形惩罚减半。

理财（Estates）：每天多收入250金币。

保护（Protection）：己方部队受到的魔法伤害减少20%。

资源（Resourcefulness）：增加英雄在探险时找到的金币和资源。

②特别能力

魔法衰竭（Sap Magic）：减少敌方魔法伤害力20%。

光明抑制（Suppress Light）：敌方英雄施放光明魔法时消耗的魔法值增加50%。

黑暗封印（Seal of Darkness）：敌方英雄在施放黑暗魔法时消耗的魔法值增加50%。

炽热之怒（Fiery Wrath）：近战或远程攻击时，对敌人造成额外的火属性伤害。

遥控（Remote Control）：战斗开始时，敌方的一个战争机器受我方控制。

魔像行军（March of the Golems）：英雄带领的所有魔像的速度个主动性各+2。

人造荣誉（Artifical Glory）：使战争机器受到正面士气的影响。

抵抗（Resistance）：英雄获得防御力+2。

战争掠夺（Spoils of War）：在每次战斗胜利后，英雄会得到若干金钱和资源奖励。

黑暗复兴（Dark Renewal）：英雄施法的黑暗魔法如果被抵抗，则恢复施放这个魔法所消耗的魔法值。

震颤（Tremors）：英雄使用地震法术时附带震颤效果，对城墙后的所有生物造成5倍英雄法力+10的伤害，并使他们的行动进度后退10%。

传送突袭（Teleport Assault）：英雄自动掌握传送魔法，并且其传送魔法的施法目标行动进度提前50%。

耐力能量（Power of Endurance）：英雄自动掌握耐力魔法，并

且在施放时不消耗魔法值。

圣杯感知（Tear of Asha Vision）：英雄获得感知阿萨之泪的埋藏地点，在正确的地点可挖掘出用于修建奇迹建筑的阿萨之泪。

优雅魔力（Redined Mana）：英雄带领的施法部队消耗的魔法值减半。

4.技能树2

①公共技能和标准能力

启迪（Enlightenment）：增加英雄获得的经验值，并且随着升级而提高英雄的某些属性，提高属性的效果具有溯及既往的能力。

进攻（Attack）：增加己方部队造成的近战伤害。

召唤魔法（Summoning Magic）：允许英雄学习高级别的召唤魔法，随等级的提升，召唤魔法的效果也随之加强。

巫术（Sorcery）：增加英雄在战斗中的施法速度。

学者（Scholar）：允许己方英雄互相学习魔法，前提是英雄的技能必须允许施放这些魔法。

箭术（Archery）：己方生物的远程伤害力提高20%。

咒术大师（Master of Conjuration）：增加英雄召唤元素和召唤凤凰魔法的效果（相当于法力提高4点）。

奥术训练（Arcane Training）：英雄施放的魔法减少20%魔法值消耗。

②特别能力

巫师奖赏（Wizard's Reward）：英雄获得1000点经验值，并且法力+2。

燃烧之箭（Flaming Arrows）：英雄的弩车射击时忽略目标防御力，直接造成火属性伤害。

驱逐（Banish）：消灭部分目标召唤的生物或异界之门召唤的援军，消灭的数量＝目标数量×（25%+3倍英雄等级数）%。

法术反制（Counterspell）：英雄在战斗中使用此能力后，敌人下一个施法的法术将失败，同时消耗本方英雄双倍魔法值。

研究者（Graduate）：英雄获得1000点经验值，并且知识+2。

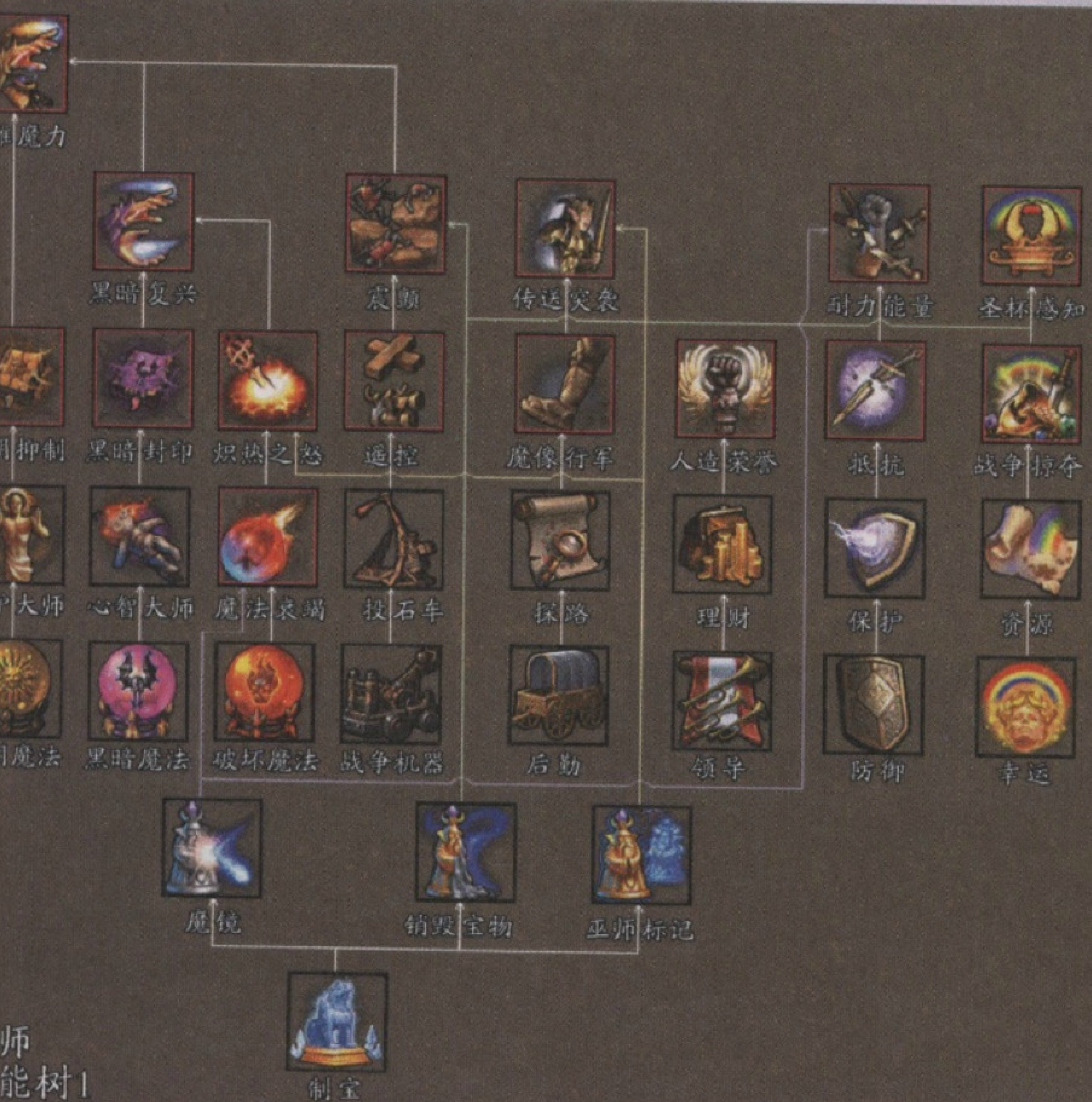
寒冷武器（Cold Steel）：英雄带领的部队在攻击时，附加额外的冰属性伤害。

迷雾之墙（Wall of Fog）：英雄使用此技能后可使敌方远程类生物的主动性和伤害力降低10%。

魔法浮动（Erratic Mana）：英雄每次施放魔法时消耗的魔法值随机降低一定比例，最多降低50%。

③终极特技

奥术全能（Arcane Omniscience）：将本张地图上出现的全部魔法写入英雄的魔法书，并且英雄可以相当于专家级技能的水平来施放它们。

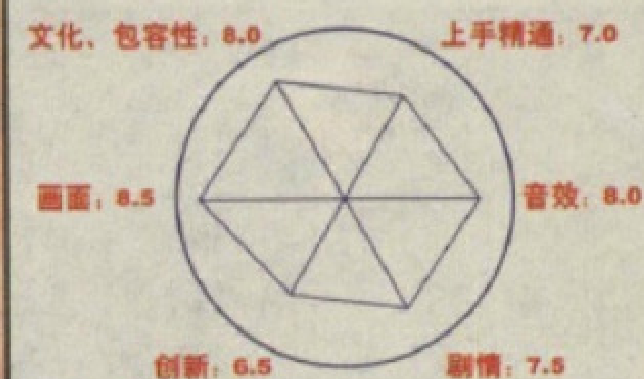




赏金奇兵2——库珀的复仇

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）



制作	Spellbound Software
发行	Atari
载体	CD×4 / DVD×1
类型	即时战术
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：6.5　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium4 1.6GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：3.8GB

《赏金奇兵》是与《盟军敢死队》走同样路线的游戏，将策略、动作、射击等诸多元素揉合在一起，在《盟军敢死队》改弦易辙之后，它成为硕果仅存的盟军类即时战术游戏。《库珀的复仇》仍然发生在19世纪中叶的美国西部，它保留了《西部通缉令》的大部分特色，不过本作是全3D视角，玩家可在第一和第三人称间自由切换，并可随时旋转视角，不会出现死角的问题。前作中吹笛子放毒箭的杨米雅正式退场，取而代之的是印第安白狼族的酋长鹰眼。每位队员在能力上有所削弱，如桑切斯的房屋突破、山姆的玩蛇能力、麦克伊医生的毒气球和假人、凯特的扑克牌和化妆镜等都被取消。本作的难度有所增加，如笔者在前哨兵营（第4幕）救囚犯一关暗杀上百人，花费了5个小时的时间，足见关卡之庞大和耗时，因此在进行这款游戏前要有足够的时间和耐心准备。

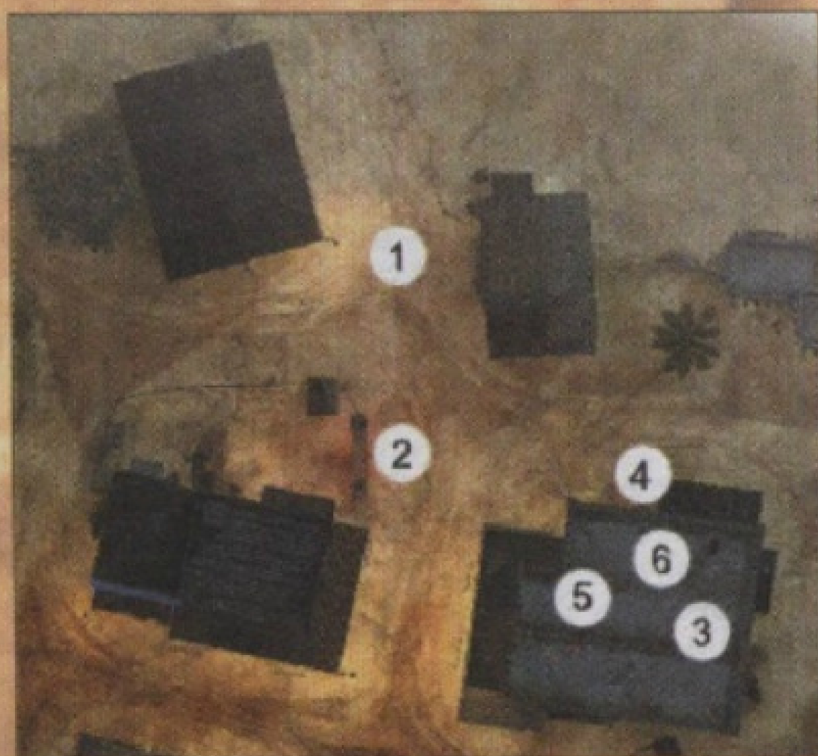
另外，本攻略中括号内的数字请参见相应地图中的数字标记。

第1幕 圣达菲 *Santa Fe*

1-1：追捕狄龙（Where is Dillon?）

出场队员：库珀、凯特

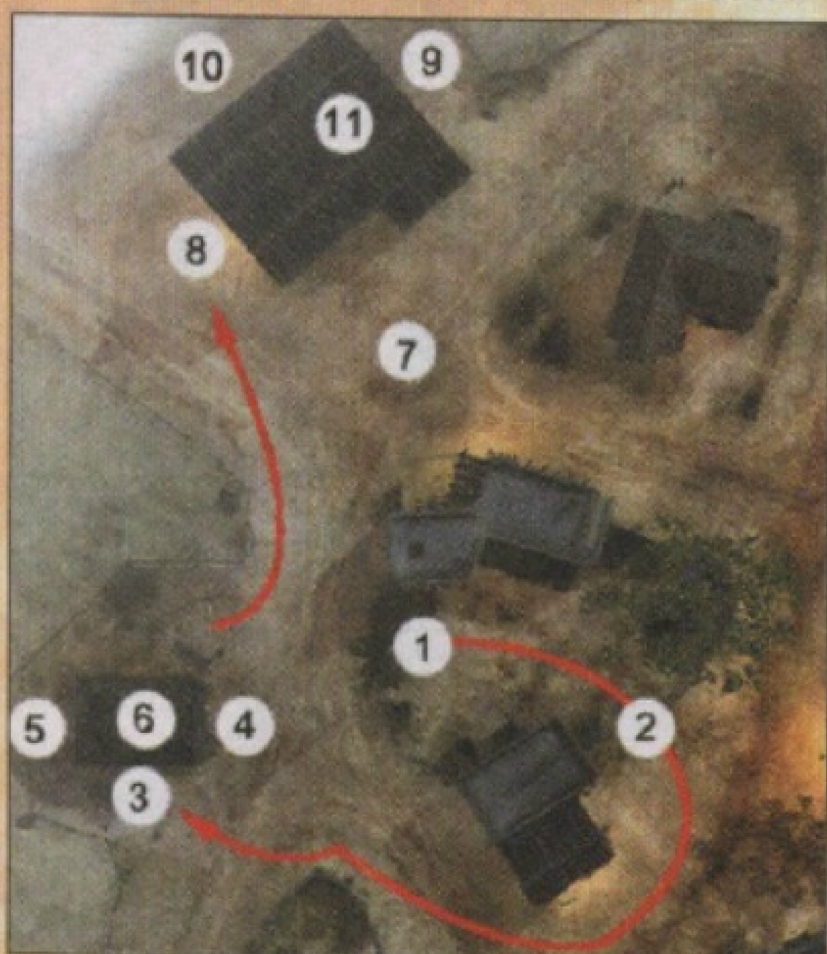
夜幕降临美国西部的小镇圣达菲，库珀和老搭档凯特来到小镇寻找匪首狄龙的影踪。两人正聊着天（1），这时一个醉鬼横晃过来调戏凯特，凯特面现不悦，库珀挥起拳头将醉鬼打成一堆肉泥。往前走看到有一个靶场（2），主人在旁边招揽着生意，说谁能打掉6只铁罐便可得到一个胭脂盒，凯特听了两眼放光，催促库珀上前试试，库珀敌不过她的央求，上前拿起弹药将木箱上的铁罐全部打飞，凯特得到胭脂盒满心欢喜。此时街对面的酒馆发生骚动，原来狄龙正在酒馆2楼的客房与情人幽会，嫌楼下的客人太吵，吩咐手下开枪赶跑那些客人。真是踏破铁鞋无觅处，



得来全不费功夫！库珀闪入酒馆从门旁拾起一把匕首，挥手朝那名枪手（3）投去，等他倒地后上前背起尸体朝酒馆外的马车后（4）走过去，将尸体藏好后发现酒馆楼下又有枪手出现，这回让凯特登场，使用她的诱惑技能款款走到门口的吧台里，等那名枪手被吸引到身边抬腿将他踢倒，用绳子捆绑妥当，库珀进来将他背出去藏好。接着凯特上楼诱惑2楼走廊上的两名枪手，等他们靠近身边掏出胭脂盒吹过去，他们顿时被香粉迷晕，果断出腿全部踢倒。而后找到狄龙与情人幽会的客房（6），库珀推门进去将狄龙击倒，凯特上前捆绑结实，任务完成。

1-2：难兄难弟（A Marshall in Need）

出场队员：库珀、凯特、麦克伊



为了报复库珀，一伙匪徒将库珀的兄弟马歇尔绑架到镇上的谷仓里，库珀和凯特连忙赶过去营救，在路上还遇到了老相识麦克伊医生。任务开始时在镇西北方的栅院里（1），由于北边的谷仓有大量匪徒守护，在到那边之前先要取得医生的强力道具——毒气弹，它放在路西的一间小木屋内（6）。让凯特由东北边的栅门（2）离开院落，避开守卫的视线到达木屋的南侧（3），利用诱惑技能将木屋门口的守卫（4）逐个引到木屋南侧踢昏，库珀过去将他们一一背到屋后（5）藏好。将木屋附近的守卫清理干净后，麦克伊医生进屋子拿毒气弹（6），库珀进去拿弹药。稍事休整后一行人朝北边的谷仓行进，让凯特解决掉谷仓南边的守卫（7），再让麦克伊跑到谷仓的两侧（8、9）投掷毒气弹，将两群守卫迷倒，然后库珀蹲到谷仓门口（8）射杀里面的2名守卫，屋后的守卫（10）听到枪声会跑进来增援，迅速将其击毙。库珀在谷仓里找到被吊起来的马歇尔，不想他已被打得奄奄一息，从他的手里掉出来一块家传的音乐怀表……

第2幕 苍鹰巢穴

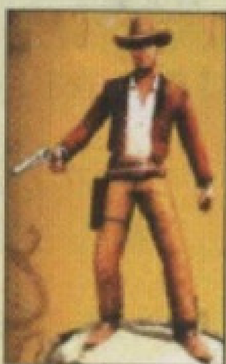
Eagle's Nest

2-1：鹰巢激斗（Trouble at Eagle's Nest）

出场队员：麦克伊、桑切斯

为了给兄弟报仇，库珀决定找强盗出身的桑切斯帮忙，于是麦克伊医生孤身离开小镇前往南方的城堡鹰巢求援。来到这里发现城堡里的强盗发生叛乱，桑切斯的手下被对手罗德里格斯所蛊惑，完全地背叛了他，如今桑切斯被倒吊在城堡主塔上，而山姆则被关押在城堡上方的一间小屋里，首要的任务是先将两人救出来。任务开始时位于城堡外的石头后（1），打晕旁边的守卫捆绑，然后往北走，用毒气弹迷昏3名敌人（2），由山坡下到道路上，沿路往南走绕过养马场再往西行，避开练靶和骑马人的视线躲到养马场的小屋后（3），将一名巡视的守卫打晕，在附近拿狙击子弹。跑





约翰·库珀（John Cooper）

39岁的赏金猎人，西部牛仔打扮，有点印第安那·琼斯的味道，寡言少语，天性孤僻。体质中上，奔跑能力强。技能如下：

手枪：一次填弹6发，射程中，伤害中。

飞刀：将匕首飞出去投杀敌人，适合暗杀，但匕首只有一把，需要拾回再次使用。

匕首：悄无声息地逼近敌人，快速将他刺死。

音乐怀表：放到地上吸引附近的敌人过来探视。

拳击：一拳击中敌人，致使其中度昏迷。

搬运：将晕迷或死亡的人搬运到隐蔽之处。



凯特·奥海娜（Kate O'Hara）

貌美迷人的性感尤物，经常出入赌场的职业玩牌高手。体质弱，奔跑速度中。

手枪：小口径的手枪，一次只能填装3发子弹，射程近，伤害弱。

胭脂盒：假扮补妆时将胭脂粉吹到人的脸上，使人短暂轻度昏迷。

诱惑：骚首弄姿，吸引敌人过来搭讪。

眩晕：假装晕倒在地，使怜香惜玉的人上前救助。

踢腿：将身边的人一脚踢中下腹，致人昏迷。

捆绑：将昏迷倒地的人捆缚，即使他清醒也没有还手之力。



亚瑟·麦克伊（Arthur McCoy）

44岁的职业医生，性格较为阴郁的家伙，经常穿一件黑色风衣，拎着装有狙击步枪零件的手提箱，喜欢整蛊和讥讽他人。体质中等，手提箱的重量限制了他的奔跑速度。技能如下：

手枪：射距中远，每次填装6发子弹。

狙击步枪：远程狙杀敌人，不过狙击子弹比较难搞。

毒气弹：将装有毒气的瓶子投向目标，致使范围内的人深度昏迷。

治疗：收集医药包后，可对自己和同伴治疗。

开锁：精于机械的他可开启任何上锁的门和保险柜。

打击：用手提箱击中人的头部，致使中度昏迷。

捆绑：将昏迷倒地的人捆缚，即使他清醒也没有还手之力。

到石头前解决掉哨兵（4），在对面的石后有两名哨兵（5），用毒气弹解决他们，登梯子爬上石头解决哨兵（6），拿到医药箱。沿山腰的石径走过去拿到狙击子弹和毒气弹，找到合适的狙击点（7），这里是一块可俯瞰整座城堡的石崖。给麦克伊医生换上狙击步枪朝主塔（8）瞄准，将吊在桑切斯脚上的绳子射断。桑切斯从主塔跌落下来正好砸昏一名守卫，上前拾到双管霰弹枪，挥拳打死附近另一名守卫拿到石头，用它可砸晕敌人。两人配合消灭高处平台的敌人，确定桑切斯安全后麦克伊按原路下山，沿着城堡东侧的城墙朝北行进，在城门处解决一名守卫拿到狙击弹药和龙舌兰酒（9）。来到东北山脚（10）发现有一伙强盗在此练枪，不要招惹他们，只解决山径路口的两名守卫即可。沿山道上去解决3名强盗拿到毒气弹，再沿山道下去抵达城堡内部的小屋后面（11）。进入小屋依次解决掉里面的强盗（12），然后出屋利用毒气弹和手枪解决城堡内余下的强盗，桑切斯则在城堡上方配合攻击，将强盗清除后沿阶梯跑到城堡上方过栈桥（13），最后麦克伊跑到最末端的小屋（14）前，打开门锁将里面的山姆救出来，任务完成。

2-2：仇人相见（Sanchez Sees Red）

出场队员：麦克伊、桑切斯、山姆

在救出桑切斯和山姆后，罗德里格斯率领手下返回城堡，3人被围在小屋前的栈桥上，迫不得已由栈桥上纵身跳下，最后落到一间废屋的柴堆上。桑切斯是有仇必报的人，不替他教训罗德里格斯的话是不会离开城堡的，于是3人要从重围中杀出一条血路前往城堡的主塔。任务开始时3人被强盗围在小屋外的阴影里，在附近的庭院里有10余名强盗在朝这边射击，切换到山姆可看到身上有2只雷管，先朝东边（2）扔1只，再朝上方的平台（3）扔1只，待将附近的几名强盗炸倒后迅速跑到对面墙根附近（4）拿到3只雷管，此时东侧屋角（4）的一群强盗会冲过来，朝他们（6）再扔一只雷管炸死大半，再掏枪将残余的家伙解决掉。清理完院落里的强盗，3人会集到一起沿石阶上平台，麦克伊前去拿狙击子弹（7），山姆再朝顶部的平台（8）扔一只雷管，清理附近落单的敌兵。到阶梯口拿雷管（9），行至北侧院落（10）附近，麦克伊用毒气弹解决3名强盗，里面又有雷管可拿，爆破天才有用武之地了。最后杀到平台（11），可看到高处石桥和栈桥上站着3名哨兵（12、13、14），让麦克伊医生换上狙击步枪将其一一射杀。最后赶到主塔门外，麦克伊过去打开门锁，等巡逻的家伙下楼，推门朝里面（15）扔一颗毒气弹，跑进去将昏迷的罗德里格斯捆好，然后把他倒吊到城堡的主塔之上，这便是以其人之道还治其人之身。替桑切斯出了一口恶气之后，3人纵马离开城堡朝圣达菲镇的方向行去。



第3幕 大峡谷
Big CaOnyon

3-1：羊肠小道（The Narrow Pass）

出场队员：库珀、凯特、麦克伊、山姆、桑切斯

麦克伊救出桑切斯和山姆后，3人纵马赶往圣达菲，在途经大峡谷时遇到库珀和凯特，原来库珀为了调查兄弟之死的真凶，护送移民队伍来到这里。在穿越大峡谷时，移民的车队受到印第安人强盗的阻击，麦克伊用



山姆·威廉斯（Sam Williams）

33岁的炸药专家，性如烈火，但对美女没有丝毫防范之心。奔若疾风，天生的长手长腿使他极具奔跑的天赋。技能如下：

温彻斯特步枪：每次填装12发子弹，射距中，杀伤力强。
雷管：将它抛向远处，大范围杀伤敌人。
硝化甘油：将硝化甘油置于地上，然后开枪引爆。
TNT炸药：强劲的爆炸物，一般用来破坏较大的建筑物。
拳击：一拳击中敌人，致使其中度昏迷。
捆绑：将昏迷倒地的人捆缚，即使他清醒也没有还手之力。



帕布罗·桑切斯（Pablo Sanchez）

38岁的墨西哥土匪头子，绰号“灰熊”，与库珀惺惺相惜。天性善良，言出必果。体态健硕，行动较为迟缓笨拙。技能如下：

双管霰弹枪：一次填装2发子弹，射距近，但杀伤面大。
石头：可远距离投掷砸晕敌人。
酒壶：将龙舌兰酒放到地上吸引敌人饮用，不久会喝得酩酊大醉。
兽夹：在敌人行动的路线放置兽夹，使敌人受伤昏倒。
双风灌耳：用厚重手掌猛击敌人的头部，使敌人深度昏迷。
搬运：将晕迷或死亡的人搬运到隐蔽之处。

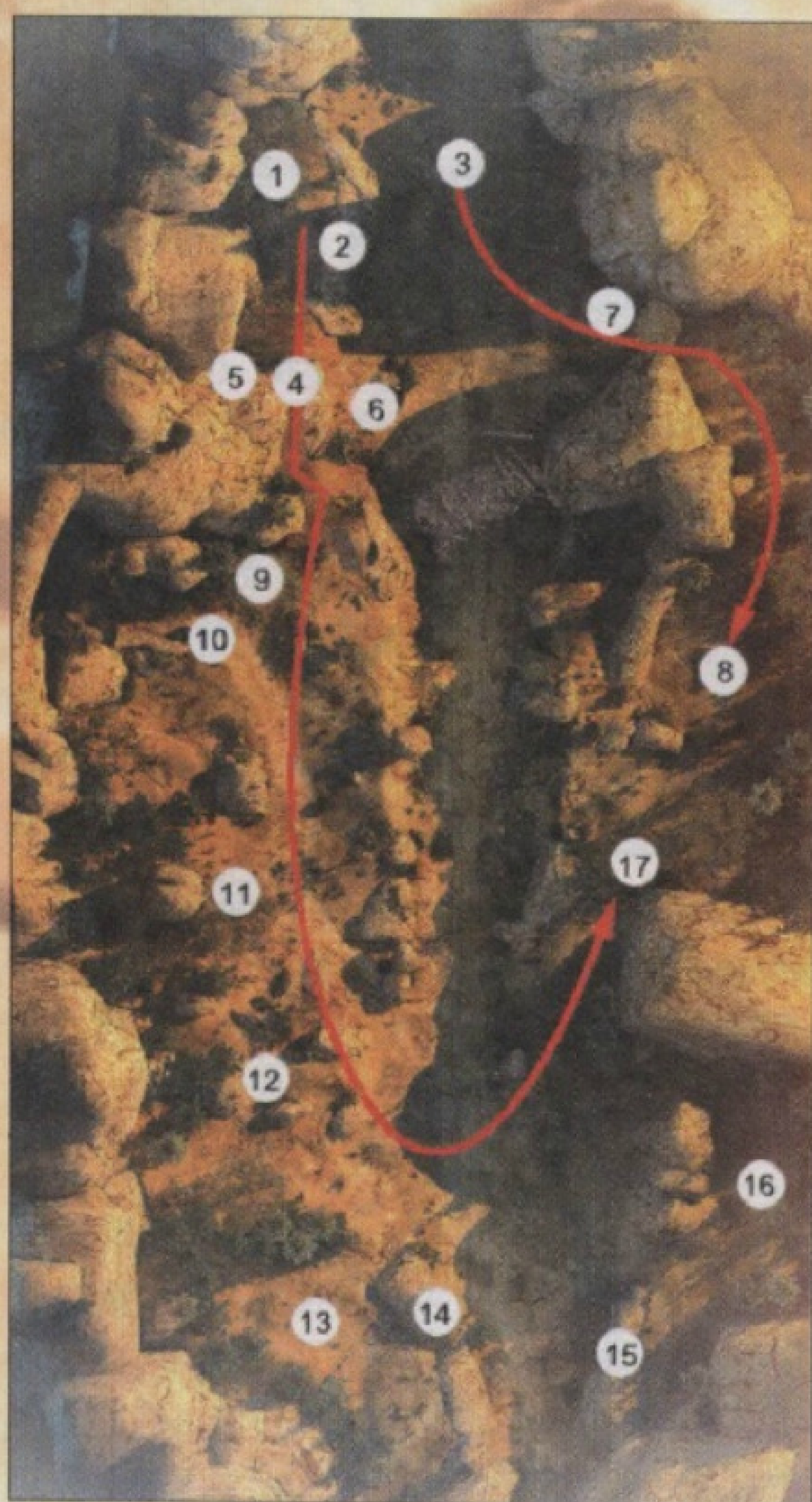


鹰眼（Hawkeye）

正直的印第安人白狼族酋长，身上刻绘白狼图腾。身手敏捷，步法矫便，箭法如神，并拥有清亮的高音嗓子。技能如下：

弓箭：搭弓射箭，可悄无声息地远程射杀敌人。
印第安战斧：用斧头斩杀近处的敌人。
战争呐喊：以高亮的噪音震慑敌人的神魂。
治疗：用野生的叶片来治疗自己或同伴的伤口。
拳击：一拳击中敌人，致使中度昏迷。
搬运：将晕迷或死亡的人搬运到隐蔽之处。

狙击步枪射断山坡木堆的绳索，滚落的木材将强盗们挡住，众人要帮助车队另寻出路抵达峡谷出口。任务开始时麦克伊和凯特在峡谷的西侧山崖的树丛中（1），在山崖边上有10余名强盗（2）朝峡谷里的车队射击，而库珀、山姆和桑切斯则与移民的车队在一起（3），在车队前方也有10名强盗虎视眈眈。先派麦克伊朝崖边的强盗（2）扔个毒气弹，再跑出树丛拔枪将余下的几名解决掉。快速跑到崖边拾弹药再返回树丛，射杀跑过来察看的强盗。拾取崖边的狙击子弹，然后沿山崖朝南方摸过去，杀掉四五名强盗（4），到角落拿毒气弹（5），将毒气弹朝峡谷里扔下去，解决



车队前的大部分强盗。库珀和山姆出来枪杀余下的敌人，山姆跑到南边拿TNT，将它放到东侧的石头（7）前，开枪将其引爆。炸开石头后车队沿东侧小路移动到山坡上（8），此时在峡谷南端涌现更多的印第安人强盗，车队因此驻足不前，队员必须扫清障碍才行。库珀等人按兵不动，如果引起敌人骚动的话，移民会被杀害。麦克伊和凯特此时位于峡谷西侧树丛（9），麦克伊扔毒气弹杀掉旁边的4名强盗（10），再拔枪解决另一名巡逻的，跑过去拿狙击子弹和毒气弹。接下来派凯特上场，引诱南边的6名强盗过来踢昏，麦克伊跑到树下（11）拿到30发狙击子弹，这对后面的战斗很重要。再往南是乱石嶙峋的地带，有10名强盗埋伏在乱石丛中（12），用凯特的魅惑手段逐一将他们除掉，石头使敌人的视线受限很好下手。解决完再清理南端的林中空地（13），有一些强盗埋伏在崖边的石头上（14），用麦克伊的狙击步枪射杀。麦克伊站到石头上（14），用狙击步枪朝峡谷对面石头上的强盗（15）射击，然后躲到石后埋伏，对面会跑过来几名强盗察看，用手枪逐一射杀。沿斜坡下到峡谷，清理山坳里（16）的强盗，再沿旁边的斜坡（17）上去，用狙击步枪由背后狙杀强盗，这里不要触发警报，一切悄无声息地进行，在敌人聚堆的地方扔毒气弹来清除，在杀掉所有强盗后任务结束。



3-2：化妆舞会（Masquerade）

出场队员：库珀、凯特、桑切斯

打败了大峡谷中的印第安人强盗，这时克拉克长官带着官兵赶到，库珀等人跟着他们来到军队营地。由于克拉克来得过于凑巧，库珀心生疑窦，于是乘着夜色在兵营中展开调查。要注意的是，在调查行动中不能杀掉任何官兵，只能隐蔽行动。任务开始时3人位于东边路口的树丛里（1），派任一队员行动即可。避开路上的守卫视线，绕到不远处的木屋旁的树林里（2），偷听到一名士兵和印第安人的对话，他们在讨论伪装的事情。接下来要前往路边的石头前（3）偷听两名强盗的对话，路上士兵的视线不容易避开，这时要等木屋前的官兵开走后，由两名守卫的身后潜行过去，穿过一条石间小道抵达那块石头后，偷听两人的谈话，得知"屠夫"捕获一名叫"鹰眼"的印第安人。接下来要前往地图西北角的树林中（4）偷听克拉克长官与屠夫的谈话，沿着山脚一直绕到西边生有篝火的营地附近，听到克拉克与屠夫的谈话，然后骑马带着鹰眼离开，凯特偷了一匹战马尾随而去，其余队员要想办法抵达南方的路口（5）盗马离开。在克拉克离开后，篝火附近的大队士兵会离开，

操作键位

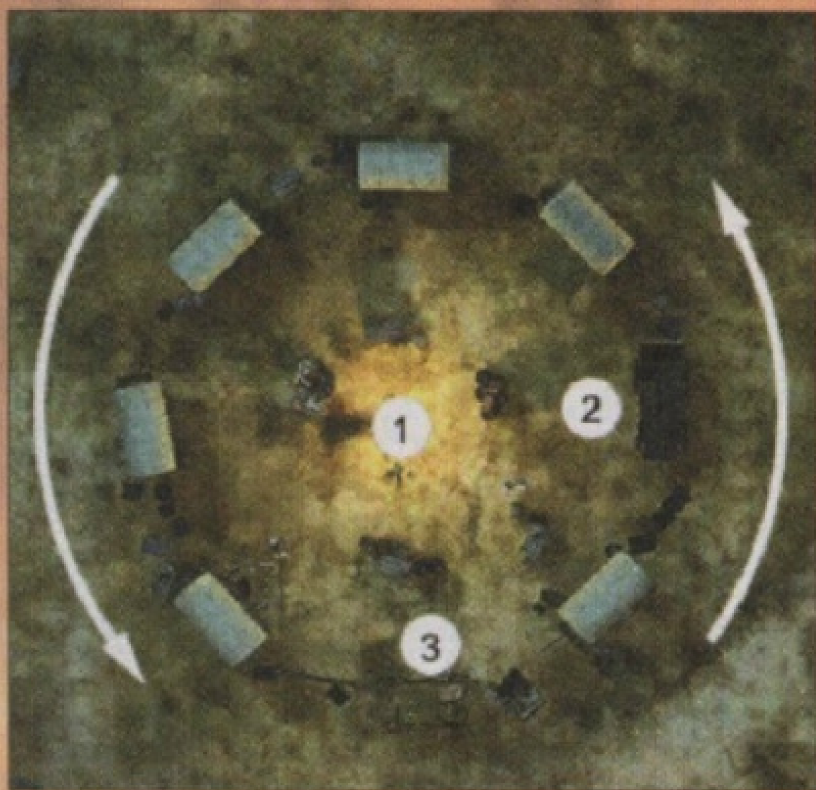
卷屏/移动：WSAD		**站立**：T	
下蹲：G		**卧倒**：B	
左转视角：Q		**右转视角**：E	
行走/奔跑：Caps Lock		**执行关联动作**：空格	
填弹：R		**切换视角**：Tab	
角色能力：F1～F4		**切换角色**：1～6	
调查视线工具：左Alt		**小地图**：M	
任务菜单：X		**快速存档**：F5	
快速读档：F8		**暂停**：Pause	
放大视角：鼠标右键+拖前；小键盘+			
缩小视角：鼠标右键+拖后；小键盘-			

最后集结在西方的道路上（6、7），每处有近20名，不易对付，因此西侧道路是不能通行的。先收拾掉篝火旁的两名士兵，拿到毒气弹和狙击子弹，然后沿小路朝东南方摸过去，途中的敌人比较零散容易解决，在小屋前后（8）有9个毒气瓶可拿，途中还可收集到10余发狙击子弹。行到东南的小桥处，在桥南有成群的士兵，派麦克伊跑到桥上扔毒气瓶迷倒几个，再退回桥头用狙击步枪杀掉能望到的敌人，最后过桥跑到路口（9）找到马匹，库珀和麦克伊跳上马由南边的路口（5）离开。

3-3：保卫移民（Protecting Settlers）

出场队员：库珀、麦克伊、山姆、桑切斯

经过库珀的调查，原来阻击移民车队的印第安人强盗是那群官兵改扮的，屠夫即将率领官兵再次朝移民发动攻袭。库珀和麦克伊连忙返回移民的营地，将强盗即将袭击的消息通知正在狂欢的人们，大家将车队和杂物围成一个圆圈，4名队员要保护这些移民不受强盗的伤害。任务开始时派4名队员将所有的移民打晕捆绑，并



移到车队圆圈的中央（1），这里不容易被强盗射中。当强盗人马呼啸而来后，派库珀和山姆分别站到东侧和南侧（2、3），其余的人全部卧倒在地。库珀和山姆的枪支填弹量是最大的，而东侧和南侧则是视野和攻击面最大的，地利、人和占全了。强盗的马队赶到后沿着圆圈逆时针跑动，按快捷键分别切换到库珀和山姆身上朝临近的强盗射击。影响命中率的因素很多，一是强盗马匹的奔跑速度，再就是强盗距离的远近，三就是玩家的射击手法了。强盗总共会发动3次攻击，移动的速度会逐步加快，而距离的变化是有规律的，一般来说距离库珀位置远的话，当跑到山姆的位置就会逼近，总之每名强盗都有射落马下的机会。在将3批强盗消灭后，任务完成。

第4幕 边城前哨 Fort Wingate

4-1：深牢重犯（The Prisoner）

出场队员：凯特

凯特跟踪克拉克和鹰眼赶到西方的前哨兵营，进入大门后遇到一名色眯眯的军官米勒，他纠缠着凯特要做护花使者，凯特为了去监牢见鹰眼一面，必须尽快甩掉这个讨厌的家伙。本关任务一切得暗中行事，不能杀害任何人，也不能触发警报。开始时凯特位于桥头（1），使用诱惑手段将米勒引到附近的小屋阴影里（2）踢昏捆绑，在小屋里拿到胭脂盒，然后沿河岸避开士兵的视线朝西边走去，在箱子后有胭脂盒可拿，不过途中会引来几名贪色的士兵，由楼梯（4）爬上城墙，沿城墙往南走到末端（5）用胭脂粉将尾随的士兵迷晕，踢昏后一一捆绑。沿城墙走到兵营院落的岗亭（6），将附近城墙和岗亭里的士兵引到西边（7）解决，再沿楼梯下到院落里将屋后的士兵（8）引到岗亭里解决。沿院落北侧通道走过去，将3名士

策略指南

视线：游戏中要应付的有平民和敌人两种，头顶血槽分别是粉色和红色。视线分为绿色、黄色和红色3种，绿色为正常状态，浅绿色部分队员可爬行过去而不引起警报，但时间过久会变为黄色甚至红色。黄色代表怀疑，已引起相当的警觉，如果不立即处理状况便会触发警报。红色为警报状态，对方会开枪射击或呼叫报警引人过来探视。平民虽不会主动攻击，但他们会到处乱逛，发现什么不寻常的事情会大喊大叫引发骚动，即使看到队员正常行走也会充满疑虑，一路跟随，从而破坏行动计划，因此必要时需将他们逐个引到僻静处捆绑。

隐蔽：游戏的目的并不是以屠杀为乐，而是要尽量掩藏身形，时常寻找有利的藏身地点避免引发骚动。屋子和篱墙、石块、树木等障碍物都是最理想的隐蔽处，可阻碍敌人和平民的视线。行走时尽量沿着墙根和阴影走，或者利用高处的围墙来接近目标。在较低矮的障碍物后，还要下蹲或匍匐前行，避免被他人视线看到或发出声响。

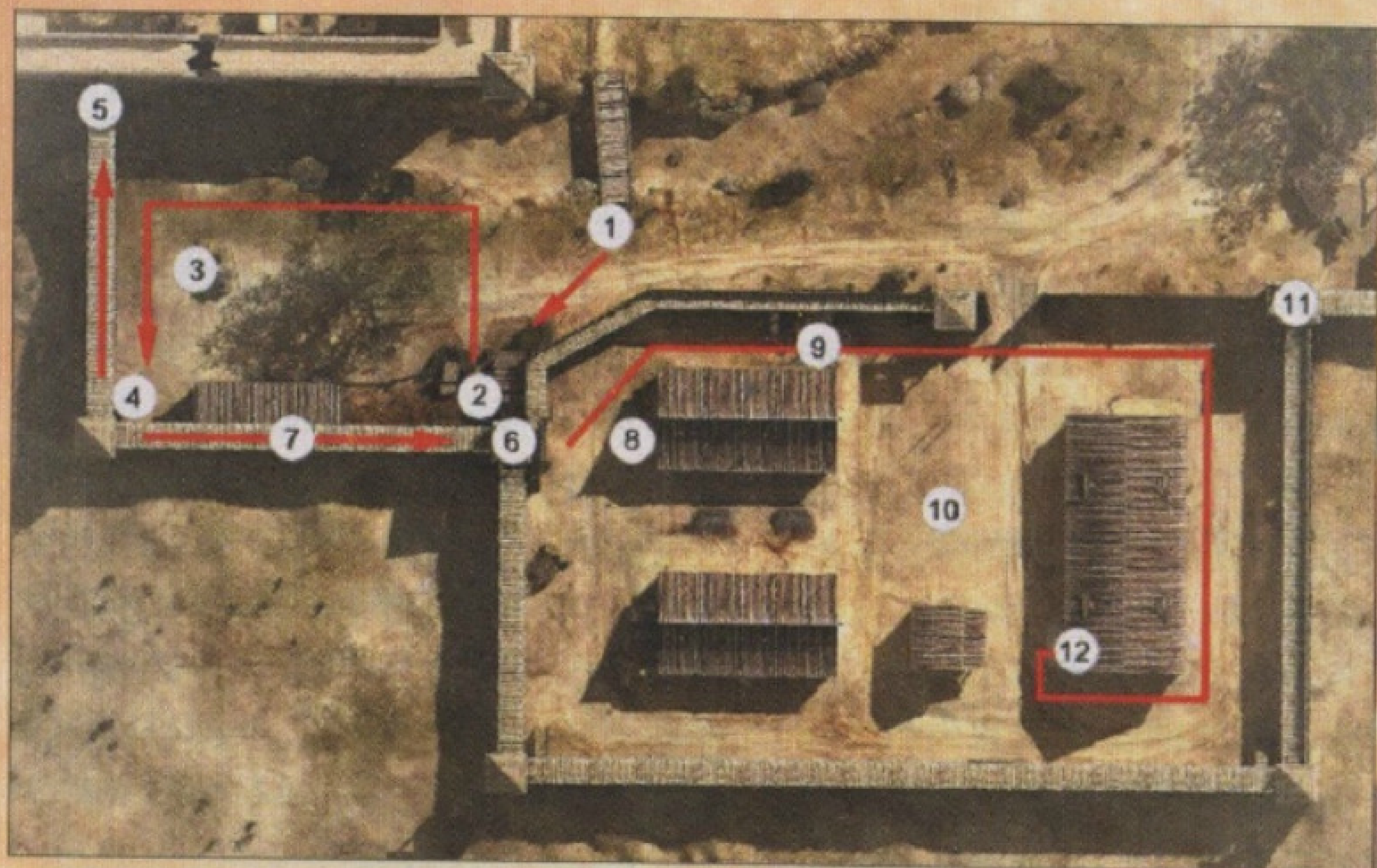
体质：队员有不同的体质，从而决定了他们的奔跑速度和抗击打能力。敌人也是如此，体格健壮的敌人不容易被打晕，因此大美女凯特有时也会失手，几腿踹不倒敌人却反被打晕。要避免这种可怜的状况发生，派一名男生跟随当助手是个不错的主意。

昏迷：敌人的昏迷分为暂时、中度和重度几种程度，分别用白星和红星表示，中度昏迷会自己苏醒过来，重度昏迷则只能被他人叫醒。在打晕敌人后尽量捆绑或杀死，并且将他们转移到隐蔽处，这点一定要养成习惯，库珀、桑切斯和鹰眼都是不错的背尸工。如果尸体和昏迷的人被发现便会引发警报，附近的人会奔跑过来叫醒昏迷的人，敌人开始四处搜索队员的位置。

射击：在与敌人交火前要寻找合适的地点，尽量藏身到墙后、屋角、窗口、屋顶等位置，减少敌人的命中率，避免站在空旷地枪战，容易被敌人从侧翼和背后偷袭。最好的射击地点是建筑物的高处，射击范围广且不易被敌人击中。其次骑在马背上，机动灵活且命中率高，容易逃走。再次是蹲伏在墙角，敌人被射倒后附近的同伴会跑过来，来一个杀一个，不失手的话可清掉一大片。

诱惑：诱惑能力是美女凯特的一大法宝，在隐蔽行动时有举足轻重的地位，因为大部分关卡中不允许队员杀掉任何人，她的能力运用显得尤为重要。使用诱惑能力使敌人跟随到安全处解决，神不知鬼不觉，但要避免几种状况发生：①一次吸引过多的敌人，施展胭脂粉难以一次迷昏他们，美女的高跟鞋也踢不过来。另外，有的敌人喜欢争风吃醋，为美色大打出手，如果被他人看到会引起骚乱。②同时吸引敌人和平民，一般平民不会被美女迷得神魂颠倒，而是以怀疑的目光注视并保持一定距离跟随着，对敌人不易下手。③对付大块头时踢两脚以上仍屹立不倒，这时便有麻烦了，大块头会反手一个耳光将美女煽昏，因此在对付健硕的对手时要派其他队员协助攻击。

伏击：事先要了解敌人的行动路线，在经过的地点选择隐蔽处伏击。还有一个方法是吸引敌人的注意力，使他们跑到队员埋伏的地点，方法如下：①用轻微的脚步声来吸引敌人注意力，当他们视线变成黄色会走过来巡视；②躲到门口或楼上的屋里，开枪惊动附近的敌人，等他们出门（或进门）时一个个射杀；③在地上放置库珀的音乐怀表、桑切斯的酒壶来转移敌人的注意力，等敌人聚拢时用毒气瓶、硝化甘油或炸药等攻击；④将昏迷的人或尸体放置到敌人必经之路，敌人发现后会视野变窄，他们过去调查，这是下手的好时机。



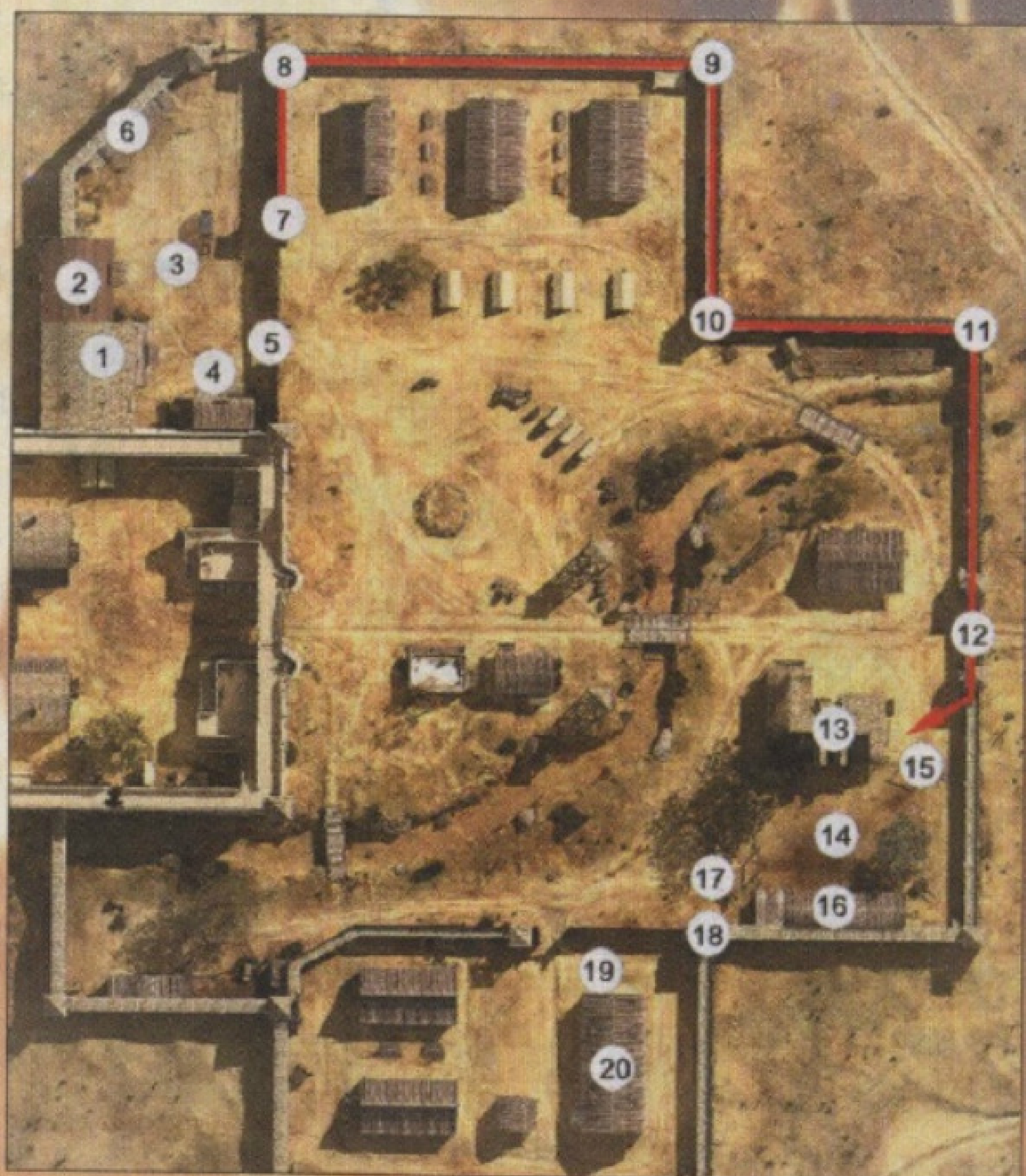
净了。接下来到驿站的大院（3），在小屋前（3）有3名士兵，兵营门口（5）还有两名，由凯特逐个引到酒馆里解决，再吸引院里的8名平民进酒馆打晕，随后同样清理西北城墙上（6）的3名士兵，每次解决士兵或平民后都要捆绑藏好。清完驿站院落进入兵营，凯特由北边的梯子（7）上城墙，打倒岗亭里的哨兵，接着队员沿着城墙朝兵营的东方行进，途中的城墙上只有零星的8名哨兵，分别让凯特引诱到岗亭打晕，然后由库珀将他们转移到安全处。途经几座岗亭（8、9、10、11）来到东侧城门（12）处，这里的敌人比较密集，先解决两座岗亭上的，其中有个大块头凯特踢不倒，需要用桑切斯的石头打倒，或让桑切斯放酒壶灌醉他。然后下城墙将大门附近的士兵引到楼梯底的阴影里解决掉。来到放有医药箱的办公室（13）附近，在它的南边相邻的是养马场（14），先将围栅旁聊天的两名士兵引到墙根处打倒，再跑到办公室门前吸引一名大块头和巡逻兵，大块头可用桑切斯的石头砸晕。麦克伊进入办公室（13）扔毒气弹，然后跑到屋角拿到医药箱。接下来要前往监牢救鹰眼，离开办公室进入相邻的养马场院落（14），解决掉两三名士兵，麦克伊进入马厩（16）扔一颗毒气弹，结果里面的马匹受惊狂奔而去，给兵营里的士兵造成不小的混乱。往马厩的西侧走，解决掉马车前的士兵（17），由库珀背到马厩里，再让凯特爬梯子到城墙的岗亭（18）里，分别引诱五六名敌人到马厩或墙根处下手，其中包括院里监牢北门处的哨兵（19）和围绕监牢巡逻的两名士兵。将岗亭附近清理干净后，麦克伊爬过城墙进入院内，打开监牢的门锁（19）进入牢房（20），打晕瞌睡的守卫，开启牢门进去给鹰眼疗伤，最后大家终于将他救出牢房。

兵引诱到箱子后（9）解决。在院落中央操场上（10）有一群士兵在操练，不要招惹他们，行至监牢的南侧将站立的两名士兵引到岗亭（11）上迷晕打倒，再返回院落沿监牢的东侧走过去。城墙和下面的士兵视线都可避开，最后绕到监牢的门口（12），等那两名巡视的士兵离开，进入监牢将打瞌睡的士兵打晕，进入牢房与鹰眼对话，不想他只闷哼了一声便无声息，看来他的伤势太重了，凯特只好快速离开监牢。

4-2：解救鹰眼（Hawkeye's Liberation）

出场队员： *库珀、凯特、麦克伊、山姆、桑切斯*

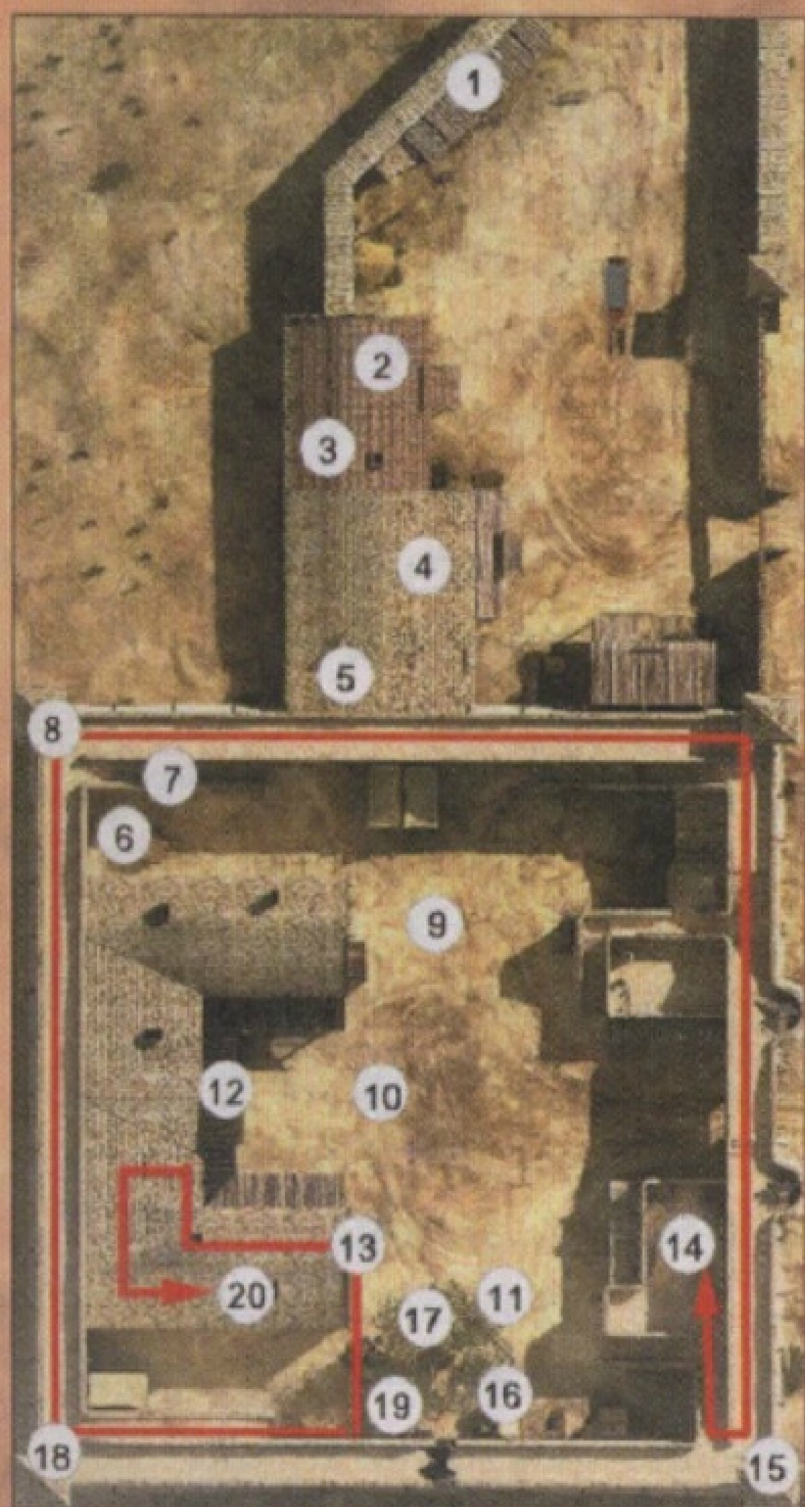
库珀等人根据凯特沿途留下的记号也赶到了前哨，为了能治疗鹰眼身上的伤，大家决定前往兵营东方的办公室（13）盗取医药箱，然后再前往监牢（20）营救鹰眼。本关只能暗中行动，不能杀害任何的士兵和平民，并且不能触发警报，关卡进行时间相当漫长，要有足够的耐心。任务开始时库珀等人位于兵营西北角的驿站酒馆里（1），酒馆里有5名士兵，老板站在柜台里，老板娘会经常出入厨房和柜台，在旁边的客房（2）里有两人在聊天，任务的第一步是要将酒馆和客房里的所有人收拾掉。先派库珀和麦克伊跑到客房，同时出拳将两名平民打晕背到床铺间，再让麦克伊打开厨房后门的锁，跑进去将老板娘打晕，再让凯特跑到厨房门口将老板引诱进来打倒。跑到酒馆扔毒气弹将那5名士兵毒晕，捆绑后由库珀和桑切斯背到柜台后或厨房里，再开门将驿站办公室里的老者打倒，从里面拿到毒气弹，酒馆里清理干



4-3：指挥部（Headquarters）

出场队员： *库珀、凯特、麦克伊、山姆、桑切斯*

为了搞清楚官兵伪装印第安强盗袭击移民的真相，库珀等人决定前往位于前哨的克拉克指挥部调查。据鹰眼的消息，克拉克经常与一个绰号“鹰脸”的人联系，如今有一封来自鹰脸的书信放在指挥部的档案室里（20）。那幢指挥部的大楼是由旅馆改建的，四周有坚固的城墙，要潜入那座大院有一条捷径，就是利用驿站酒馆仓库的一道小门（5）。本关仍然不能杀害任何一人，要



隐蔽行动。开始位于驿站大院的马厩处（1），所有队员进入酒馆的客房（2），先将里面的几名平民打晕捆绑背到床铺间，麦克伊跑到厨房后门（3）开锁，队员冲进去打晕老板娘和一名女仆，再派凯特将酒馆里的3名士兵（4）分别引到客房里解决，再跑入柜台里面打倒老板，麦克伊进柜台打开通往仓库的门，再开仓库通往指挥部大院的门（5）。接下来派库珀和凯特配合行动，进入指挥部的院内，库珀跑到墙角处（6）待命，凯特则上阶梯（7）将岗亭（8）和附近的士兵引到阶梯上踢昏，库珀再逐个将他们背到墙角（6）处藏好。将岗亭（8）附近的敌人清光后，两人全部上城墙，沿城墙清理掉一圈的士兵。在院子中央有3队士兵（9、10、11）在操练，要进入指挥部大楼有两个入口（12和13），正中的入口不易进入，在士兵的众目睽睽之下会引发骚动，因此只能从南侧的入口（13）进去，重点要解决南侧的那6名士兵（11），方法如下：先清光四周城墙上的士兵，到屋顶（14）打晕上面的哨兵，让库珀将他背到一旁的岗楼（15）里，让凯特将墙角马车处（16）的士兵和树底的军官（17）引到屋顶打倒。再让麦克伊沿围墙跑到东南角的岗亭处（18），下阶梯躲到树后（19）朝那6名士兵扔毒气弹，全部迷倒后跑到门口（13）打晕哨兵进入指挥部大楼，让凯特也进入大楼，穿过走廊和几个房间打倒零星的士兵，最后在档案室（20）找到那封来自鹰脸的书信。

4-4：亡羊补牢（The Revolt）

出场队员：库珀、凯特、麦克伊、山姆、桑切斯、鹰眼

根据在指挥部档案室找到的那封书信，原来那名叫鹰脸的人串通克拉克伪装成印第安人强盗，袭击移民迫使他们离开神圣山脉的家园，以使他的矿区能顺利开采。库珀带着证据找到前哨的将军，在真相大白时克拉克率领部下控制了前哨，库珀等人要协助将军夺回前哨。本关地图共分为6个区域，每个区域都有任务可完成，只要完成其中3个便可结束任务。

任务1：驿站的人质（The Post Station Hostages）

在驿站的酒馆办公室（4）里有两名士兵被俘，在客房有名妇女被敌人用枪指着，在驿站大院的木屋（5）里有两名平民被掳为人质，这个任务是要将驿站区域所有敌人制服并将所有人质解救出来。任务开始时由指挥部的大院北侧小门进入酒馆仓库（1），凯特晃进去打倒里面的敌兵，在酒馆柜台后（2）埋伏有4名敌兵，让桑切斯使用双管霰弹枪将他们轰杀，随后赶来的两个家伙也一枪两命。穿出柜台清理厨房里（3）的敌人，然后消灭3名枪手救出客房中的妇女，收集狙击子弹、箭支和雷管等道具。接下来进入酒馆解救办公室里的两名士兵，派库珀跑到窗前射杀里面的两名敌兵，随后有一名敌人从门里跑出来，快速射杀。来到酒馆院落消灭木屋前的敌兵，透过窗户杀掉里面的家伙，救出屋里（5）的平民。随后前往院落的马厩处（6）扔一只雷管清掉7名敌兵。确定将驿站所有敌人清除后，任务完成。

任务2：兵营解围（Fight for the Barracks）

在兵营北部的寝室区域有将军的士兵被困，一群被困在寝室里（7），另一群被逼在城墙角的岗亭处（8）。派库珀进入兵营由楼梯上城墙（9），沿城墙朝东北角的岗亭摸过去，与此同时山姆或麦克伊跑到营地（10）扔雷管或毒气弹，这里可杀掉15名左右。再绕着寝室（11）清理东侧的敌兵（12），将寝室（7）里被困的士兵救出来。随后队员一起朝岗亭（8）进攻，消灭进攻的10余名敌兵（13），任务完成。



任务3：桥头（The Bridgehead）

在兵营的中央桥头有一座水塔（14），上面驻扎着敌人的狙击手，视野开阔枪法很准，要想办法将其炸掉。先派库珀或麦克伊跑到塔下清理掉8名敌兵，再派山姆由西侧绕到小屋后（15）解

决3名敌兵拿到TNT炸药，跑到水塔底放置好，跑开后开枪将TNT引爆，水塔在火光中倾斜倒塌，任务完成。

任务4：被捕的军官 (The Captured Officers)

在地图南边的兵营院落的监牢（16）关押着3名对将军忠心的军官，这个任务是要前去解救这几名军官。往南过桥进入兵营院落（17），山姆跑到箱子间（18）拿雷管，库珀等人躲到屋后清理屋子前后的敌人。麦克伊拿到狙击子弹（19），库珀由楼梯（20）上城墙解决掉大门附近墙上的几名敌兵，然后山姆摸至大门附近扔一只雷管清除敌人（21），随后将军的手下会冲进来助攻。院落里敌人的主力会集在监牢外面，有10名敌人每隔一段时间都会跑到南墙根（22）集合，让山姆跑到那里扔一只雷管。在院落的东侧箱子附近（23）有一挺重机枪，派桑切斯摸到那里拾取它，然后切换到第一人称模式，控制他清扫院落里的余兵。在将监牢外所有敌人消灭后，牢里的3名军官获救，此时院里残余的敌兵会举手投降。

任务5：投降 (Surrender)

在将监牢里的军官救出后，派一名队员带着军官前往指挥部外的河边（24），那里有25名叛军负隅顽抗，军官看到这阵势也吓跑了，这时要给他们点颜色看看。派山姆爬到屋角（25）拿雷管，用雷管将叛军轰杀过半，这时那些家伙便会乖乖地缴械投降。

任务6：城门的军官 (The Hostage)

在前哨东侧大门的城墙上（26）有一名叫乔伊斯的军官被掳为人质，身旁有两名枪手用枪指着他的头，一旦有人接近城楼便会开枪杀掉他，在岗楼上和城墙下还有大队敌兵驻守，这个任务是要想办法救出他。先派山姆跑到养马场的屋后（27），再派麦克伊由楼梯（28）上城墙跑到东侧找狙击点（29），注意不要被下面巡逻的敌人发现，给两人设定动作计划（点取屏幕左下的沙漏），让山姆朝城墙下的一队敌兵（30）扔雷管，与此同时埋伏在城墙上的麦克伊用狙击步枪朝乔伊斯身畔的两名枪手射击，两人动作必须同时进行，否则麦克伊会被下面的敌人发现并射杀。狙击成功后乔伊斯摆脱困境，拾起手枪跑下城墙。接下来山姆跑到小屋另一侧（31），朝路上的大群敌兵（32）扔雷管，消灭逃跑的敌人后再绕到对面小屋后朝城墙根（33）扔雷管，随后清理掉残余的敌兵，任务完成。

第5幕 圣达菲 Santa Fe

5-1：搜寻帐簿 (Goodman's Account Books)

出场队员： 库珀、凯特、麦克伊、山姆、桑切斯



众人平定了前哨叛乱，返回圣达菲找到写信的"鹰脸"，他就是绅士铁路运输公司的老板劳埃德，但目前还没有证据指控他串通官兵袭击矿山移民的事，因此库珀有必要进行更深入的调查。本关任务是找到劳埃德的帐簿，用它就可向州长指证劳埃德的罪行了，但帐簿由3名秘书共同掌管，必须将这3名秘书都抓到才行。每名秘书都有两名保镖跟随，他们分别前往各自的仓库（或马厩）巡视，稍后前往镇中心的树下会合，交谈一定时间后再次赶往仓库（或马厩）。本关任务不能杀害任何人，只能隐蔽行动。开始时所有队员都会集在镇上的酒馆里（1），派凯特由后门吸引外面的两名守卫到酒馆客房并打晕，然后出去再清理酒馆附近的守卫。库珀（或桑切斯）跑出去将他们背到东北角树下阴影（2），凯特来到镇北路口旁的第一间仓库（3）附近，分别吸引附近的守卫（4、5、6）到屋后（7）踢倒，再派库珀将他们背到树下（2）藏好。趁秘书离开之际，进入仓库（3）将里面的所有守卫放倒。清理完仓库（3），凯特和库珀朝西北方的马厩（8）摸过去，先将屋后（9）的两名守卫打倒，由库珀背到角落阴影里，吸引马厩里和办公室的家伙出来再解决掉，然后清理大门处的看守，行动中不要被巡视的保镖和秘书看到。将马厩的守卫全部清理后，沿着小镇西侧的小路绕到南边的仓库（10）行进，进仓库之前先将院里（11）和街道上（12）的平民引到僻静处（13）解决，他们会不断移动，视线能望到仓库这边的动静。进入仓库（10）发现有5名守卫，先收拾里屋的，再解决楼下的，最后爬楼梯到2层修理余下的两个，收拾完将他们背到里屋藏好。如此所有秘书巡视的地点全部清理干净了，这时在每间仓库（或马厩）放一名队员待命，等3名秘书进去同时行动，将他们打倒后捆绑，任务完成。如果只抓到其中一名秘书，其余两个会如约跑到树下会合，但会一直等候第三名秘书的出现，这样就要解决镇中心的所有平民和守卫，给行动带来难度，因此抓秘书必须在仓库里同时进行。

5-2：簿记员（The Bookkeeper）

出场队员：*麦克伊、桑切斯、鹰眼*

库珀带着凯特和山姆前去见州长，将帐簿拿给州长看并说出劳埃德的阴谋，但州长并没有相信库珀的话，吩咐守卫将库珀等人抓捕起来，而那本帐簿被一名簿记员偷走。这一幕被附近埋伏的鹰眼看个仔细，决定



返回酒馆将消息告诉麦克伊和桑切斯，然后一起商量解救库珀等人。本关可大开杀戒，任务开始时鹰眼位于小镇西边的废屋（1）中，避开守卫的视线跑到对面屋角（2）拿箭支，然后朝西北角的仓库（3）摸过去，射杀门口的两名守卫，进入仓库将里面的敌人清光，拾取箭支。离开仓库（3）继续朝镇北的仓库（4）行进，由西侧的小门进去，射杀1层的守卫，2层的守卫不要杀，他会被街道对面的平民看到，由他背后慢慢走过去拿箭支。出屋躲到角落杀掉屋外的两名守卫，跑到酒馆北侧的屋角（5），搭弓射箭清理酒馆附近的敌人，这里要眼明手快，不要浪费宝贵的箭支，可清理10名左右的敌兵，然后跑到树下（6）拿箭支，绕行到酒馆后门外的木箱后（7），这里有6名敌人，先射杀楼梯上的（8），其他守卫会跑过去看，屋里也会冲出来几个，用弓箭将他们全部射杀，清理干净后跑入酒馆与麦克伊和桑切斯碰面。3人跑到酒馆后拾取必要的装备——弹药和毒气弹等，然后沿着鹰眼所杀出的血路返回到废屋（1）附近，那座牢房（9）离废屋不远，先清掉牢房后院（10）的敌兵，再由后院往南边的街道（11）扔毒气弹，切换手枪将闯到后院的敌人击毙。等骚乱平息后返回到西侧街道上，朝墓地旁的教堂（12）行进，枪杀附近的敌人，沿梯子爬到屋顶解决掉上面的枪手，再爬上塔楼杀掉上面的狙击手，麦克伊蹲在塔楼上用狙击步枪居高临下射杀牢房附近街道上的敌人。回到街道进入牢房，麦克伊分别打开3道栅门救出战友。队员会合后，沿街道往南杀过去，这里的战斗不太难，由库珀一人即可担当，慢慢清理到火车站附近（13），途中要杀20名左右的敌人，在铁路的办公室（14）外守候，吸引屋里的敌人跑出来击毙，再跑到屋里等着，不久那名簿记员会踱进来，打晕他完成任务。

5-3：银行抢劫（The Bank Robbery）

出场队员：*库珀、凯特、麦克伊、山姆、桑切斯、鹰眼*

抓住簿记员得知那本帐簿被他存放到银行的保险柜里，于是库珀一行



打算进入银行将帐簿抢回来，但保险柜的密码只有银行主管清楚，为此众人要前往镇上的理发店（12）找那名主管套问密码。本关可杀敌，但不能杀害平民或触发警报。任务开始时队员蹲在火车站办公室的里屋（1），派凯特到街上（2）引诱街上的敌人和平民进入办公室的外屋（3）打倒，再让库珀和桑切斯背到里屋藏好，为下一步行动扫清障碍。在办公室的西侧箱子处有两名守卫，让凯特就地解决拾取胭脂盒。在街对面有一条小胡同，胡同两侧（5、6）的敌人不用理会，只要不被他们看到就行了，派麦克伊进入胡同，库珀和山姆紧随其后。在胡同中央（7）有4名守卫在那里交头接耳地议论什么，附近还有两名守卫（8、9）来回走动，趁他们离开朝那4名守卫扔毒气弹，然后再分别派库珀和山姆分别袭击那两名巡逻的守卫。稍后还会有个骑马的家伙跑过来，用飞刀投杀，然后将倒地的所有守卫背到阴影里藏好。再派凯特穿过胡同吸引北边街道的敌人到胡同里解决，再绕到理发店前将门口（11）的守卫引开解决，麦克伊跑到门口开锁并进入理发店（12）。在理发店找到银行主管，但他不肯说出密码，众人只好将他硬背到银行，由他亲自打开保险柜。所有队员返回到火车站的办公室里（3），由凯特跑到西北边的街上（13）吸引附近的平民和敌人到车站附近解决掉。清掉街上的障碍后，麦伊克跑到银行前开锁，在银行里（14）有两名守卫和一位老者，麦克伊用毒气弹将柜台后的老者毒昏，凯特进去吸引守卫的目光，在这里有Bug，凯特不能直接攻击守卫，只好派桑切斯进去用石头将守卫砸晕。麦克伊跑过去开栅门的锁，库珀背着银行主管进去开保险柜，任务完成。

5-4：银行突围（The Abduction）

出场队员：*库珀、麦克伊、山姆、桑切斯、鹰眼*

库珀从保险柜中找出了帐簿，这时劳埃德的手下蜂拥而至，库珀等人只有束手就擒，原来这里是劳埃德所设的圈套。劳埃德是个笑面虎，看到凯特一把将她揽到怀中扬长而去，剩

下的敌人用枪指着库珀等5人。任务开始时库珀等人被困在银行外屋（1），附近有6名敌人用枪指着，这里同样要设定行动计划，突围的方式有很多种，但都容易失败，笔者尝试的方法是桑切斯换上霰弹枪（他站的是死角，其他敌人不会发现），再让其他伙伴全部往里面的柜台后跑，跑动快的库珀和山姆顺手将保险柜旁的两名枪手打晕，与此同时桑切斯用霰弹枪消灭外屋的4名枪手，霰弹枪的攻击面大，杀伤力强，站成直线的敌人可一枪轰杀。在将外屋的4名枪手解决后，银行外的敌人会分别由前后门进入，前门进来的3个用桑切斯解决，后门进来的由库珀开枪杀掉，如此5名队员顺利脱困了。接下来清理银行前门外街道上（2）的敌人，先开枪引进来几个杀掉，再蹲到门口射杀几个骑马的家伙，附近的敌人会跑到尸体附近看，迅速射杀。库珀或麦克伊跑到门外蹲到墙角继续战斗，山姆和鹰眼跑到门外拿到雷管和箭支。将门外清理干净，等警报解除后沿街道朝西边的白楼（3）行进，麦克伊朝树下（4）扔一枚毒气弹杀掉3名守卫，再开枪清理附近的哨兵，在楼顶、楼后拿到毒气弹和药箱。然后所有队员沿西南的街道绕行到车站附近（5），山姆和麦克伊躲到办公室屋后朝北边的街道（6、7）扔雷管和毒气弹，在这里可炸掉数十名敌人，库珀和山姆躲到两侧屋角射杀慌乱奔走的敌人。待街上的敌人平定后，往东抢夺桥头（8），麦克伊过河后躲到小木屋后（9），清理附近敌兵并拾到狙击枪子弹，用他来重点射杀敌人的狙击手。山姆跑到木箱后（10）朝大群的敌人（11）扔雷管，一只可炸掉10余名。换上长枪将残余清理干净，最后所有队员赶到站台朝火车头（12）跑去，任务完成。



第6幕 神圣山脉
The Sacred Mountain

6-1：落难的印第安人（Captured Indians）

出场队员： 库珀、麦克伊、山姆、桑切斯、鹰眼



当库珀要攀上火车时，劳埃德的手下追杀过来，伙伴们为了阻击敌兵而留了下来。库珀乘坐火车终于追上了劳埃德和凯特，不想火车撞向山壁而发生爆炸，库珀埋在了尘土之中，被一名劳埃德的手下抓了起来。与此同时，鹰眼带着麦克伊前往印第安人白狼部落的村庄，想利用部落的力量前去拯救落难的凯特。当他来到村庄外发现这里已被劳埃德的手下占领，两人要将村庄中被困的平民解救出来。任务开始时位于地图东南的海滩岩石后（1），鹰眼先用战争呐喊使旁边精神萎靡的印第安人振作起来，然后派麦克伊跑到石头一侧枪杀坡道上（2）的4名敌人。到两侧的树丛中拿毒气弹和狙击枪子弹，随后将附近的敌人（4）引到树丛处杀掉，继而清理空地（5）处的敌人，这里可拾取大量道具。再返回浅滩处，将海边的3名枪手（6）消灭掉。补充完弹药后开始朝印第安人的村庄进发，村庄被分隔为东西两部分，先由东侧着手，麦克伊躲到石头和帐篷后（7、8、9）朝敌群扔毒气弹，趁敌人慌乱之际，躲在树丛中的鹰眼搭弓射箭将他们一一射杀，如此循序渐进可将整座村庄收复。最后麦克伊跑到村庄北端浅滩的石头后面（10），看到小船附近有10名敌人（11）在虐待村民，扔两枚毒气弹将他们迷倒，再拔枪解决其余的。在将地图上所有敌人清理干净，所有村民获救后，任务完成。

6-2：高崖石径（The Way over the Pass）

出场队员： 山姆、桑切斯

山姆和桑切斯顺着铁路来到了神圣山脉的山脚，在西南边有一座村庄被河流环绕，然而如此静谧的家园却被强盗所占领。劳埃德的人在东北方建起了营地，并押着附近的平民前往山区破石采矿。山姆和桑切斯在山脚没有发现库珀和凯特的身影，正寻思时听到一声狼嗥，得知鹰眼和麦克伊已率领印第安部落的人马赶来增援，



但他们被瀑布旁石径上的一块巨石阻住，两人要将那块巨石炸开。任务开始时两人位于地图东南角的石头后（1），桑切斯转出去用霰弹枪将北边的两名强盗（2）一弹轰杀。两人越过铁路向西找到一间小木屋（3），在旁边的水湾处有一些少女在洗濯衣物。躲在木屋后开枪引附近的5名强盗过来杀掉，再跑到河边将西岸桥头的守卫杀掉。由南边过桥

（5）穿过村庄抵达北边的小桥（6），杀掉4名强盗，过桥绕到瀑布附近的石后（7），这里的敌人比较零散，并且瀑布会掩盖住枪声，敌人很容易各个击破。沿着山脚石壁一路往北杀过去，躲到小屋后（8），开枪引来附近的强盗杀掉，这时不要往东走，否则会被山崖上的枪手看到，紧贴着山脚进入废屋区域（9）肃清敌兵，这里共分3层，躲到角落里吸引敌人来杀，在第二层的南侧山姆拾到雷管，由梯子爬到3层扔雷管炸掉上面的敌人，再跑到墙角（11）拿TNT炸药。返回到废墟2层，沿着南边石崖小径一直往南边行进，杀到3间废屋（12）的地方再扔一只雷管将强盗炸落山崖，将两名平民打晕背走，在巨石（13）旁放置TNT炸药再跑远引爆，任务完成。

6-3：库珀的死刑（The Execution）

出场队员：麦克伊、山姆、桑切斯

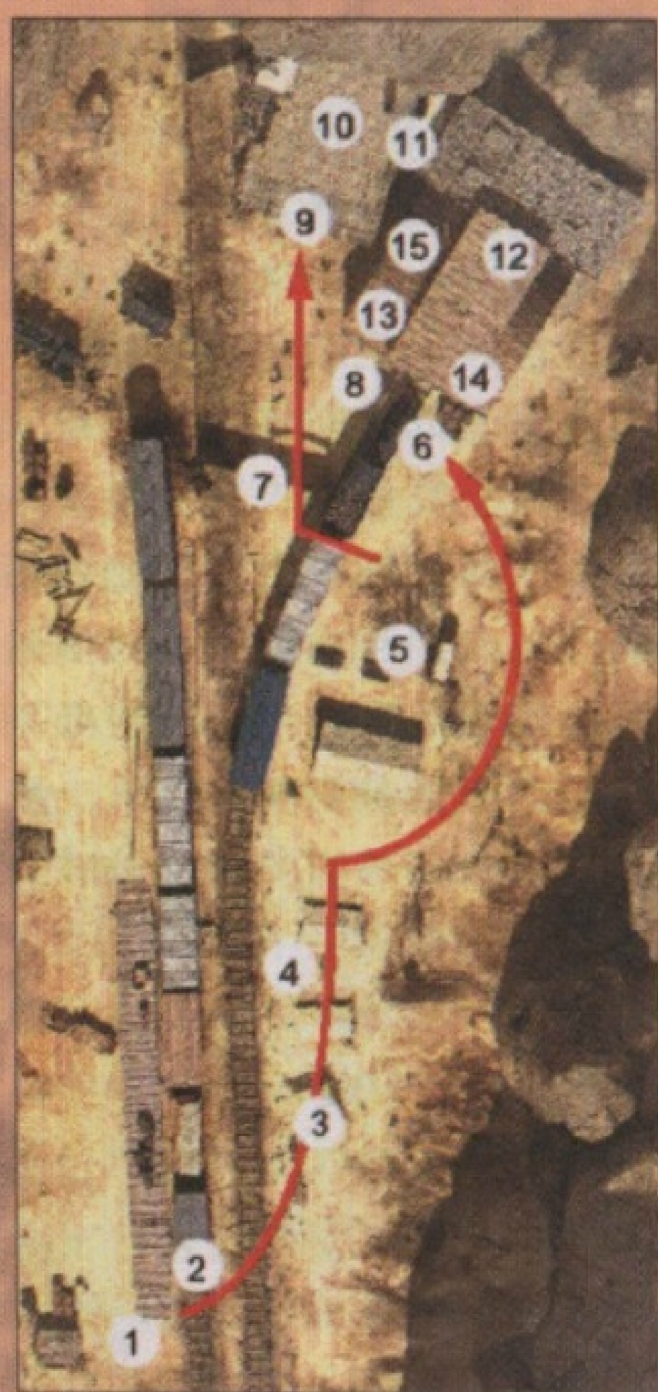
在山姆和桑切斯与麦克伊会合后，看到山脚的村庄里出现库珀的身影，他被强盗押入一间小屋看守，并在村庄的广场上立起了绞架，看来他们准备处死库珀，3人必须迅速赶到村庄里将库珀救出来。任务开始时在山崖的废屋处（1），沿石径往北走，躲到石壁后（2）开枪吸引村庄废屋里（3）的敌人跑过来杀掉。山姆跑到村庄角落里（4）开枪射杀街道上的敌人，麦克伊跑到石壁处（3）拾取狙击枪子弹，用狙击步枪射杀屋顶和3层崖边的枪手。清完2层的敌人，山姆爬梯子到村庄3层（5）清除强盗，在这里能拿到可观的雷管和毒气弹。沿山道跑到山脚（6），沿石壁往南杀过去，赶到南边瀑布附近的石头后（7），分别朝敌人密集处（8、9）扔毒气弹或雷管。在河边的敌人（10）不要用雷管炸，全部用枪清，否则会惊动村里的敌人杀害库珀。清除掉村庄北边小桥（11）的敌人，在接近村庄时，看到村庄里的强盗已将库珀押到广场上（15），看来马上要执行绞刑了。派麦克伊和山姆爬过桥，沿村庄西侧的屋后（12）绕到村庄南方小屋旁（13），麦克伊在这里拾取大量的狙击枪子弹，山姆爬到木楼2层阳台（14）埋伏。麦克伊用狙击步枪射杀在广场（15）看守库珀的枪手，然后切至阳台上的山姆用步枪清理闻声而动的强盗，将奔来救援的敌人全部射杀。等村庄平静下来后跑到广场给库珀松绑，3人一起杀过南边的小桥（16）逃离村庄，任务完成。



6-4：库珀的复仇（Cooper's Revenge）

出场队员：库珀、麦克伊、山姆、桑切斯、鹰眼

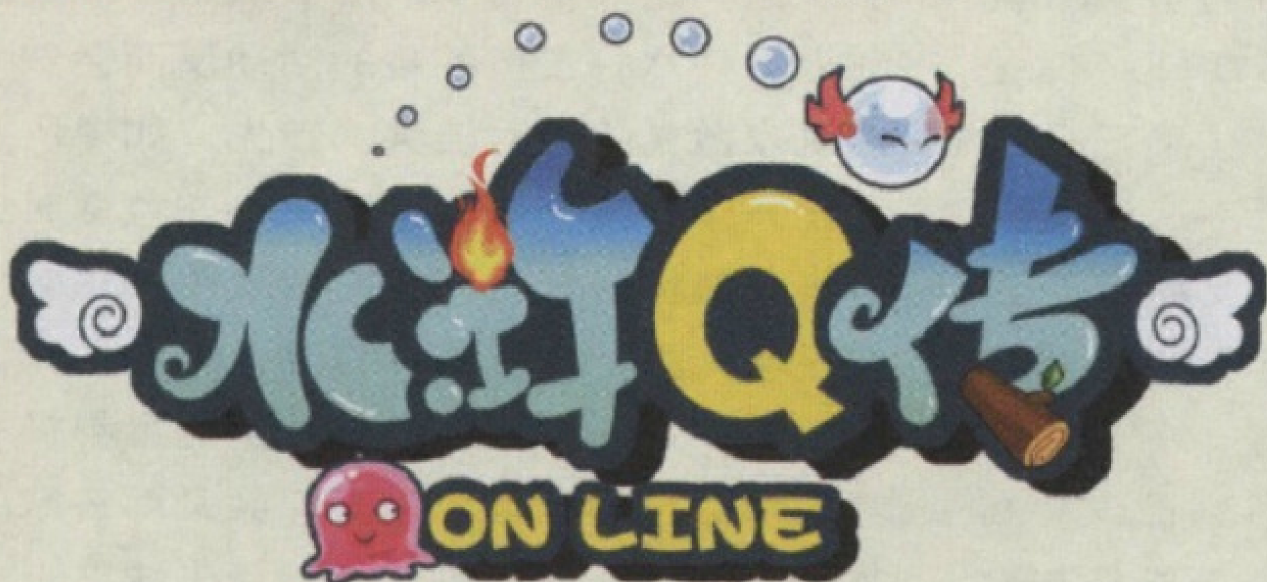
当库珀被救出村庄后，鹰眼也率领印第安人赶到山脚增援，众人会集在月台末端的小屋处（1），准备向强盗的总部进攻，救出命悬一线的大美女凯特。任务开始时派一名队员（库珀或山姆）跑到火车尾部（2），朝帐篷处（3）的10余名强盗攻击。当他们被引过来时，躲在另一侧的印第安部落的人会一拥而上，与强盗群发生混战，不过将这群强盗消灭后，印第安人也所剩无几了，接下来的行动要全部依靠队员的力量。跑到帐篷里（3）拾取道具——箭支、毒气弹、石块等。利用帐篷、箱子和火车的掩护清理北部（4）的强盗。接近北边的大帐篷（5），那里生起篝火，15名左右的强盗们正准备用餐，麦克伊躲到帐篷后朝里面扔毒气弹，山姆（或库珀）掏枪将敌人清光。继续往北清到仓库外的角落（6），在那里拾取大量狙击枪子弹，山姆也拿到了珍贵的雷管。穿过车厢来到院落门口（7）杀掉几名敌人，库珀跑到屋角（8）清除院里的强盗。在北边是一座吊脚楼，先杀掉底部的3个敌人，让麦克伊用狙击步枪杀掉2层平台穿灰色风衣的狙击手（9），库珀跑到楼脚吸引上层的敌人跑下来杀掉，再上楼梯进吊脚楼（10）杀掉4名强盗。吊脚楼有一道吊桥通往仓库（12），凯特被押在里面，身旁共有10名强盗虎视眈眈，一有风吹草动就会朝凯特开枪，因此必须行动迅速地将他们除掉。先派鹰眼站到吊桥上用射箭杀掉仓库上层小屋里的守卫，所有队员爬入小屋。接下来安置队员共同突破，派一名队员爬到南边墙角（13）准备射杀对面墙角的枪手（14），麦克伊爬到楼梯下面的阴影准备朝前面的枪手扔毒气弹，山姆则爬到楼梯口（15）朝仓库中央扔雷管，而凯特则准备朝楼梯下的死角里跑，楼上的鹰眼透过窗户用箭射杀对面角落的两名枪手。安排妥当后同时行动，当凯特跑开，山姆的雷管也炸响了，雷管可清掉六七名强盗，剩下的几个由队员乱枪打死。



凯特终于获救，库珀也替兄弟报了仇，两人在教堂外拥吻。心中深深暗恋着凯特的麦克伊在教堂的塔楼上目睹这一切，他落寞地返回酒馆，拿起画笔描绘凯特的身影。此时，一根毒针悄无声息地刺入他的后背…… P

双周回眸

事件：金山签下《水浒Q传》？



6月16日，广州火石软件突然发布了一份致玩家的声明。声明中称，为了让玩家更好地体验游戏内容，火石软件"计划在一个月内重新作出选择，把《水浒Q传》授权给一家新的游戏代理运营商"。此前，《水浒Q传》的开发商火石软件隶属于光通通信，因此没有人想到这款游戏的运营权还会陡增悬念。在火石软件发布声明后，有消息说盛大、金山等国内一流运营商都在争夺这款游戏的运营权。由于《水浒Q传》的开发班底是《大话西游》的原创团队，因此网易也是传闻中的争夺者之一。但据网上消息称，这款游戏已基本确定由金山负责运营，目的是为其即将投入运营的卡通类网游《大话春秋》积累运营经验，并以两款游戏形成合力，全力进军卡通类网游市场。

图片：朱骏论英雄

朱骏在座位上抬起他的右腿，亮出自己脚蹬的一只运动鞋说："游戏是不是大作并不是最重要的，关键要看它是不是适合玩家的习惯和口味。就像我这双鞋，可能不是名牌，但我穿着很舒服，我就喜欢。所以不要管我们引进了什么大作，还是先去体验一下，看自己喜不喜欢再说。"6月中旬，在北京一次短暂的媒体见面会上，九城董事长兼CEO朱骏性格尽显。在回答媒体为何九城最近签约众多大作时，他做了如上表示。朱骏在会上妙语连珠，他还说："无论一个企业还是个人，都一定是时势造英雄，千万不要英雄造时势。顺流而上，这是手法。形势好了，大家才有机会成为英雄。只有成为英雄后，才有可能去适应时势、改造时势。"其中颇有暗讽之意。



声音：中国网游市场饱和还要5年

"中国市场达到饱和状态，我觉得还要5年。"在最近的一次访谈中，金山总裁兼CEO雷军如此看待目前的网络游戏市场。在普遍认为网络游戏市场即将退烧时，雷军却认为网游的市场空间依旧很大，因为"网络游戏是全民的"，要发动全年龄层的玩家投入到网游中去。

观点：人民币面值决定点卡销量？

一名网游玩家近日发帖说，以他个人的观点来看，一款游戏的点卡销量如何，和这张游戏点卡是否符合人民币面值的设置不无关系。他举例说，目前销量比较好的点卡面值主要为5元、10元、15元、30元和50元，它们绝少需要2张以上的人民币进行组合，对买家卖家来说都很省心。而像18元、36元这种需要两三张纸币才能凑出来的面值，就不怎么受欢迎了。

小虾：查了一下云网销售排行榜位居前列的点卡面值，发现其中还有9元、29元、48元、56元的。还好这是网上购卡，就算9元的打折到"8块3毛6"也不怕滞销……

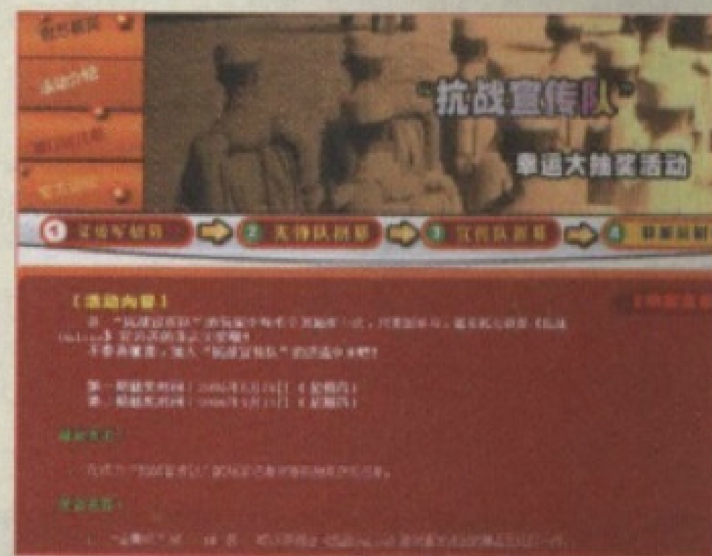
数字：1 000 000

日前，上海征途网络邀请了若干家媒体来到公司，以"清查"的名义展示给媒体，《征途》的同时在线人数峰值达到31.9万人。史玉柱说，30万人在线只是他的阶段性目标，《征途》要用一年的时间保60万、争80万、望100万。

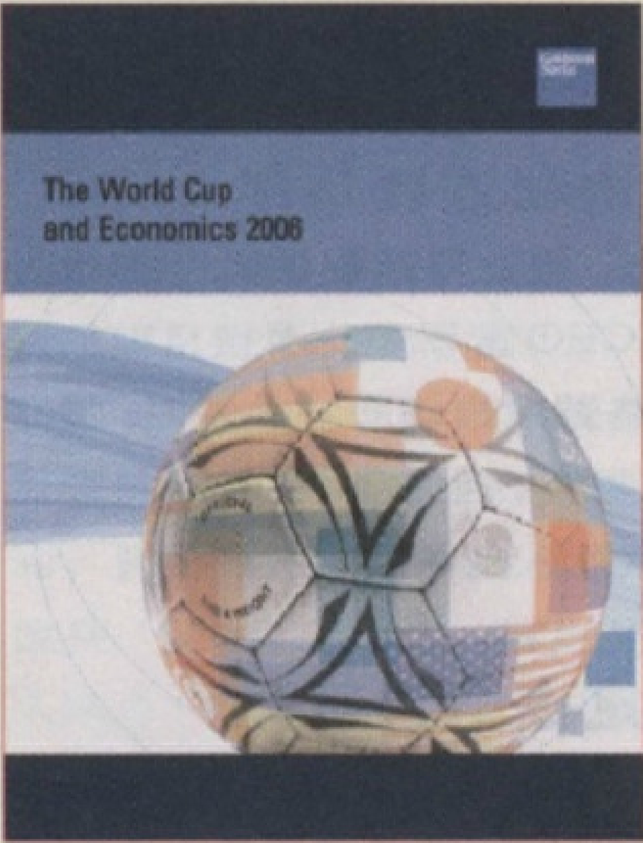
小虾：总之，这是一场秀。史老板好像从一开始就对数字十分敏感，只是我听到这些天文数字怎么就麻木了……

创意：抗战义勇军

深圳宝德网络开发的网络游戏《抗战Online》日前已经开始了"义勇军"选拔的第三阶段——招募"抗战宣传队"。这次"抗战义勇军"的招募活动从2005年年底开始，分为义勇军招募、先锋队招募、宣传队招募和特派员招募4个阶段。宝德网络关于这次招募的宣传语写得热血沸腾，如"抗战宣传队作为《抗战Online》的一支核心宣传队伍，目的就是要把游戏内涵和游戏背后的爱国主义精神宣传出去。抗战宣传队要继承先烈的遗志，敲击我们的键盘，在网络的虚拟世界或是生活里的现实世界为宣扬一种新的民族精神而努力。"



小虾：玩家的爱国主义热情是纯真的，而厂商的宣传与活动也应时刻不忘这一点。希望《抗战Online》早日同广大玩家见面吧。



高盛公司发布的报告
——《世界杯与经济2006》封面

■快评

世界杯是个灾难?

■北京 kane

国内某网络游戏资讯站在世界杯期间做过这么一次调查：世界杯期间，你是看球还是继续玩游戏？调查结果显示，有超过40%的网友选择了“不玩游戏，专心看球”；超过70%的网友认为，当世界杯的重要赛事和游戏出现冲突时将优先选择世界杯。

其实这个结果并不令人感到惊讶。高盛公司曾在世界杯前做过一个世界杯与世界经济的详细调查报告。报告中指出，在世界杯期间，全世界将有80%的主要消费群体被世界杯吸引，同时世界范围内和世界杯无关的产业都将受到巨大的影响——显然，网络游戏产业就是一个和世界杯无关的产业。从六七月份网络游戏市场的运营情况就可以看出世界杯对这个市场的冲击。包括《魔兽世界》在内的主流网络游戏在黄金时段（每日20点～0点为网络游戏黄金时段）的在线人数都有不同程度的下跌。同时据笔者所知，一些网络游戏公司包括经理级的在职人员都因为观看世界杯而极大地影响了本职工作，更别提还有为了看比赛而辞职的强者。即便是平常不看球的所谓纯“世界杯迷”，也通过世界杯给自己无聊的生活平添了动力和激情。

针对世界杯影响游戏在线人数的情况，很多网络游戏运营商心里有数，一些运营商适时地在游戏中推出了各种世界杯相关的主题活动，希望以此吸引玩家。不过笔者个人的看法是，这些和世界杯八杆子打不着的活动反而会加速玩家数量的暂时流失。首先，如果玩家是一个球迷，那么他肯定会在黄金时段去欣赏世界杯，何必在游戏中和这些与足球无关的虚拟物品较劲；其次，如果玩家不是一个球迷，你推出的世界杯竞猜活动只会让他为了虚拟奖励而去欣赏世界杯，从而加剧玩家的流失速度。对网络游戏运营商来说，在这一个月里如果想做出些争夺市场的努力，多倍经验、多倍掉宝率这样的活动才是最有可行性的。

值得一提的是，玩家群年龄定位较低的网络游戏在这次与世界杯的博弈中反而受到的冲击较小，所以关于玩家忠诚度这个问题，又是网络游戏厂商在以后需要研究的——我们来运营一款足球网游如何？P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

■网游事件簿

●由光通通信代理的唯美风格网络游戏**Shaiya**日前开放了中文官方网站。这款游戏由韩国Sonokong公司耗时3年开发而成，和光通通信最近代理的其他游戏一样，Shaiya目前还没有确定其中文名称。



●在盛大网络运营的**《龙与地下城Online》**内测前夕，DDO主题网站艾伯伦碎片（EBEcn.com）推出了便捷的角色生成模拟器。玩家可根据网站说明通过种族、职业、属性点、技能、法术与专长的选择一步步地创建一个独一无二的人物角色。

●**第九城市**发布了截至3月31日的2006年第一季度未经审计的财务报告。报告显示，九城第一季度净营收为人民币2.121亿元，与上季度基本持平；净利润为人民币5880万元，比上季度下滑14%。值得注意的是《魔兽世界》仍占其总收入的98.9%。



北美最受欢迎网游排行榜

排名	游戏
1	星战前夜
2	激战（公会战争）
3	卡米洛特的黑暗时代
4	无尽的任务II
5	恶棍城市
6	英雄城市
7	最终幻想XI

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	Dungeon & Fighter
2	Rohan
3	鬼魂
4	热血江湖
5	洛奇
6	天堂II
7	魔兽世界
8	街头篮球
9	英雄Online
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

排名	游戏
1	洛奇第三章——暗黑武士
2	激战（公会战争）
3	希望Online——七彩水乐团
4	劲舞团
5	RF Online——消失的伊崴高原
6	三小侠（Grand Chase）
7	新绝代双骄Online——名剑山庄
8	水浒英雄
9	星梦Online
10	飘流幻境

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

排名	产品
1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	游龙世界充值卡
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
8	iGame一卡通（未来）
9	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
10	世模一卡通直充（丝路传说）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

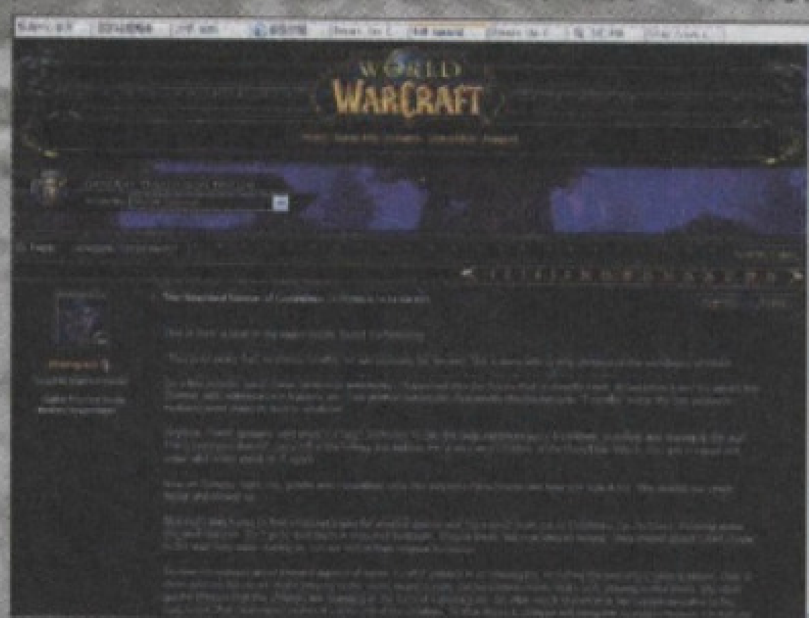
更深的秘密

关于闪金镇鬼屋的讨论

■北京 rein

也许这是《魔兽世界》（以下简称为WoW）1.11版正式推出前最富戏剧性的故事。如果你是一名熟悉WoW的玩家，如果你又是练联盟号的话，那么你一定对位于艾尔文森林的闪金镇再熟悉不过了。当然，你也一定还记得自己第一次学习剥皮、制皮技能的那座小屋，我们的故事就发生在这里。

故事开场……



WoW北美官方论坛上关于闪金镇鬼屋的讨论已经长达数十页

整整3个月了，我又回到了阔别已久的闪金镇。也许只有这个在暴风城附近的小镇才能让我感到真正的安全，不用担心那些卑劣的部落野兽的袭击。疲惫的冒险生涯让我对旅行感到恐惧和厌烦，我甚至希望能在艾尔文森林安下一个家，四处冒险给我带来的收入已经足够我舒服地度过下半辈子了。暂居在狮王之傲酒店以后，我开始重新打量闪金镇的一切。制皮师和剥皮师的房子，一个不错的地方。这里有优美的环境、空闲的房屋，有两位漂亮的女主人，甚至还有一位厨师——要知道，对一个退休的单身冒险者来说，在拥有自己的房子前没有比这里更好的地方来作过渡了。所以我大胆地向女主人提出希望在这里寄住的要求，她们很热情，当即就同意了我的要求，还赐我一个妩媚的微笑。我在她们楼上的房间里安顿下来，一切看起来都是那么美好。



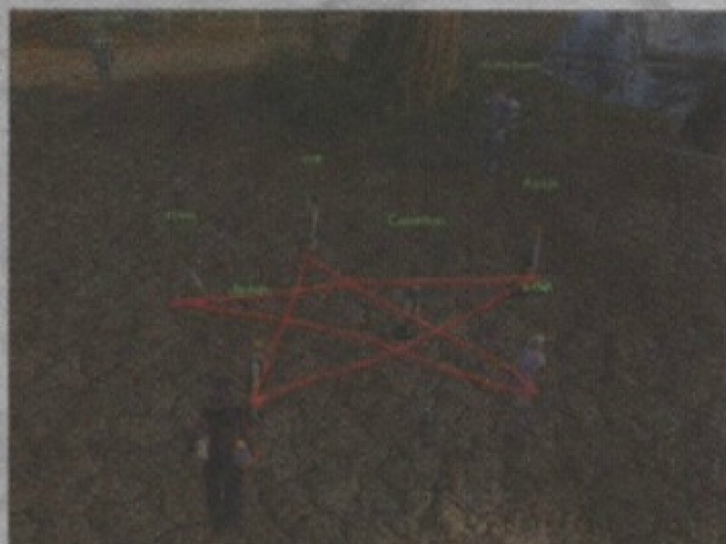
代表恶魔的五芒星是许多电影喜闻乐见的题材

傍晚，漫步在宁静的闪金镇，我的心中不断盘算着今天这个租房“生意”多么合适：剥皮师的丈夫已经失踪多年，这对我来说可能意味着什么呢？我满怀欣喜地回到自己的房间，当推开房门的时候，看到的一切却把我惊呆了——不知道从哪里来的6个小孩占据了我的房间，他们按照一个奇怪的阵形面对着墙壁站位，对我的到来及歇斯底里的呼号不理不睬。我甚至想上去推开他们，但当我看到他们的脸时，我就吓坏了。那一张张带着诡异表情的脸让我感到他们不是普通的人类孩童，我转身想去通知房东，但巨大的精神压力让我在此刻不能挪动半分。时间一点一滴地流逝，那些孩子缓慢地变换着他们的方位，突然，他们消失了……这时一股寒意从我的背后传来，疼痛的感觉通过脊髓瞬间传递到大脑，我缓缓地倒下了，鼻中嗅到一缕熟悉的香水的味道……

鬼屋的秘密

以上这个故事出自最近WoW北美官方论坛最热门的讨论——闪金镇的鬼屋（The Haunted House of Goldshire）。几位细心的玩家在游戏中发现，表面看上去风平浪静的闪金镇其实充满了无数凶险。在剥皮训练师所在的房间，夜晚经常出现6位神秘小孩，他们的站位组成了一个五芒星图案。当他们出现时，整个房间背景音乐的调调也变得极其恐怖，到了一定时刻这些小孩会突然消失。而在这栋屋子附近也会出现神秘的街灯、楼梯、小孩尸骨等灵异情景。玩家们把这些内容公开后，官方论坛上引起了极大的轰动。随着玩家们调查的深入，人们发现整个闪金镇都存在着反常的灵异事件：剥皮师和制皮师的暧昧关系、猫咪公主手中反常的带血手斧、骤起的诡异音乐……似乎整个闪金


深夜，面向一处默然站立的孩子们。鬼屋被曝光后，这里充斥着大批前来参观的玩家，恐怖的气氛也荡然无存了


即便在路上溜达，6位恶魔童子也保持着五芒星的队形


乌鸦岭的隐藏幽灵

镇都存在着一股莫名其妙而又不易察觉的恐惧氛围。许多玩家相信，这是暴雪在当初开发游戏时有意为之的一个内容，也许它曾经是一个隐藏的任务，而不只是一个普通的彩蛋那么简单。当然也有人认为，这不过是开发人员隐晦地对自己喜欢的电影或小说的一次致敬。对于玩家的热烈讨论，暴雪官方给出一个模棱两可的回答：暴雪娱乐不能确认也不能否认这座鬼屋、恶魔孩童以及这个事件在闪金镇的存在，但是据我们观察，这个房子、这些小孩和该言论是纯粹的虚构。

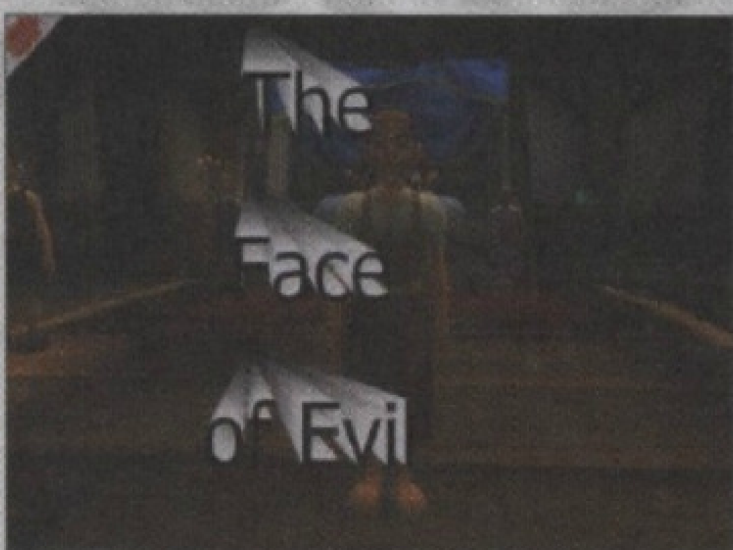
显然，暴雪的这个答复得不到任何玩家的支持，所有的玩家都开始自行研究其后的秘密。现在得到大多数人认同的几个答案是：这可能是暴雪开发人员对恐怖电影《布莱尔女巫》和《黑色星期五》的一次致敬；这可能是曾经的一个任务，但随着开发的进行最终被取消了（根据笔者在Alpha测试中的经验，当时就已经没有与这一事件相关的任务了。实际上在Alpha测试阶段，游戏中连这样可以在路上走动的NPC都不多）；这将是即将出现的一个任务的前奏，它甚至将牵涉到最终的亡灵入侵事件（这种看法很有想象力，听起来似乎也有根据）。当然，只要暴雪不承认，只要后续更新中没有相关内容，一切都只是猜想而已……

寻找游戏的“游戏性”

你有时不得不佩服暴雪在这些小地方的创意，游戏中一个简单的隐藏事件就能吸引全世界玩家对此趋之若鹜，甚至有玩家在本次事件发生后，马上制作了一个闪金镇鬼屋的专题页面来讨论和研究此事，同时媒体也开始跟进报道这一事件，这一切无疑是对WoW最好的宣传。连同以前那些被玩家挖掘出来的无数“彩蛋”，你会发现WoW对暴雪来说不仅仅是一款网络游戏，同时也包含了暴雪游戏开发人员对游戏的热情和特有的幽默。洛丹伦遗迹中的那些幽灵、乌鸦岭上的隐形幽灵、贫瘠之地里纪念已故同事的墓地，WoW中这样极具风格和内涵的场景有很多。

事实上，用游戏来表达制作者的情感对欧美游戏业者来说是司空见惯的。我们把眼光放远一点，来看暴雪的其他游戏，来看欧美那些著名游戏小组的游戏，如《星际争霸》《辐射》《博德之门》《阿瑟隆的召唤》……它们中都存在这样那样的隐藏桥段，来体现游戏开发人员的个人爱好、哲学观点等等。而当玩家无意中发现这些“秘密”时，欣喜的同时也能感觉到游戏的另一种魅力——游戏开发人员的个人魅力，同时可以增进玩家对游戏的亲和力。因为他会觉得这款游戏是有思想的，而不仅仅是一堆冰冷、机械的程序的堆积。


手持血腥屠刀的猫咪公主



国外玩家为闪金镇鬼屋制作的专门网页


小屋外的草地上，散落着疑似小孩的头骨

赞许欧美游戏业者这些优秀的“品德”之后，其实我们心头更多的是对国产游戏现状的无奈。事实上，无论国内厂商还是韩国游戏开发商，他们的作风就只有按部就班。这些就生活在我们身边的游戏开发商只是把游戏当作一款商品来制作，按部就班地制作着游戏中的一切：场景来自关卡设计师、剧情来自策划，他们中也很少把个人因素加入到游戏里，所以我们看到的游戏作品就如同从一个流水线上出来的一样，千篇一律。印象里，只有大宇的DOMO小组每次都给我们带来这样的惊喜，但那也是很久远的事了。有玩家评论说，韩国开发的2D网游到现在都还是“传奇”，3D网游到现在都还是“天堂”。那么问题出在什么地方呢？也许这源于对游戏开发的热情——把游戏开发当作一项爱好，还是仅仅当作一份工作。当然，笔者也无意苛求开发人员们，因为这种“个人行为”是被一些国内和韩国开发公司严格禁止的。据笔者所知，国内一些游戏开发商和运营商的部门经理甚至完全没有玩游戏的经历，只是相关专业科班出身而已，这样他们产品的游戏性也就可想而知了。当然，有时为了产品的赶工，开发者们加班加点地工作，这时候渴求他们给游戏加点什么“彩蛋”就更是奢望了……

游戏作为所谓的“第九艺术”，是需要一定的热情和创意才能创作出传神作品的。我们希望能在国内看到更多的“游戏艺术家”，而不仅仅是苍白的“游戏工人”。P



大陆网络游戏开发团队系列之四十

无厘头的大冒险

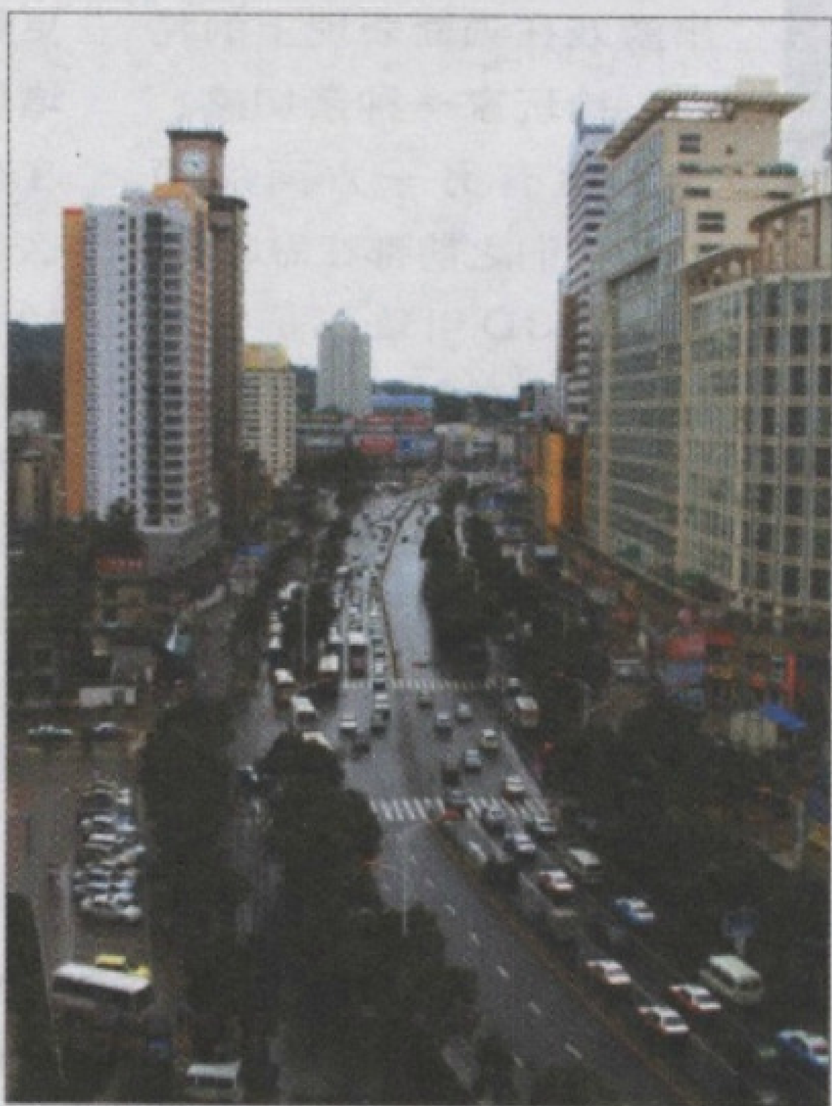
访厦门奇域科技有限公司

■本刊记者 Littlewing（厦门报道）

6月初，记者乘飞机飞往厦门，准备进行新一期的游戏开发团队采访。飞机起飞时的北京尚是骄阳万里，到了厦门记者立刻感觉到一股潮湿的气息。阴雨连绵的天气，让身为北方人的记者感到不太舒服。记者乘坐的出租车的司机说，6月正是厦门的雨季，但今年的特别长，已经断断续续下了一个月。匆匆安置好行囊之后，记者前往这次采访的目的地——位于厦门市中心的厦门奇域科技有限公司。

奇域科技的历史

走进奇域科技的大门，一股“热浪”扑面而来。这股“热浪”并非是因为天气炎热，而是公司里面工作的气氛热火朝天。奇域科技的总经理陈亦雍在接受采访时笑称公司有点像网吧，这个比喻倒和《大众软件》编辑部的状态有些类似。虽然室内显得有些拥挤，但员工们却没有被天气和环境所影响，都在有条不紊地忙碌着。



从奇域科技的窗户望出去。雨中的厦门，这里在重新积聚游戏的原创力量

陈亦雍首先给记者介绍了奇域科技的概况。厦门奇域科技有限公司成立于2004年6月，当时只有8名员工，发展到现在已拥有一个50人的开发团队。公司的副总经理王斐虽然只有30岁出头，却已在游戏业闯荡了10年。1996年，王斐进入厦门盘古软件担任美工，之后又曾在火凤凰、新瑞狮等本地游戏厂商任职。在新瑞狮等公司先后解体后，王斐去了腾讯，参与了《QQ幻想》的开发。虽然腾讯的工作能为他带来不菲的收入，但王斐坦言，他还是希望去做自己理想中的游戏。于是在2004年，他拉上了自己的老同学——现任总经理陈亦雍创办了奇域科技。

“有时，真的要让他们吃点苦头”

在记者问到奇域科技的人员构成时，王斐说：“在新瑞狮解体后，厦门本地游戏业的人才流失很严重，大量从业人员离开了厦门。在组建奇域科技之后，我们又吸收了大量原新瑞狮的人马，现在他们是公司的骨干力量。目前公司有美工20人、程序7人以及策划约20人。”由于目前国内游戏开发的策划人才短缺，记者自然对奇域科技拥有这么多的策划人员感到好奇。奇域科技是否有意在培养自己的策划队伍呢？王斐回答道：“目前国内的策划人员普遍缺乏经验，需要培养，同时职业素质也需要提高。记得我们有一个写脚本的人员，脚本完成后他发现了一个小的Bug，这个Bug可以用于刷钱，不过普通玩家很难发现，想到这一点他就没有进行修改。没想到游戏的测试版本交给测试团队后，仅仅一天时间这个Bug就被测试团队发现了，并且用这个Bug刷出了上亿的游戏币，做脚本的人员当时就傻了。”

“我们有些策划的观念也需要转变，因为他们总是站在自己的角度上考虑问题，自己喜欢什么样的游戏就倾向于策划成什么样的游戏，而不是站在玩家的角度上去想。”王斐说，“有时，真的要让他们吃点苦头才能提醒他们，我们面对的是一群无所不能的玩家。一切都要严谨，处处都要考虑周全！”

关于《什么什么大冒险》

目前奇域科技开发的《什么什么大冒险》即将进入公测。这是一款美术风格清新的MMORPG，游戏的场景、人物采用全手绘，看上去别有一番自然韵味。说起《什么什么大冒险》这个名字，王斐笑道：“这款游戏强调人与人之间的互动，没有明确的背景和世界观，可以出现任何的流行元素。现在流行什么，我们就可以把什么加进去。不过，给这个无厘头风格的游戏起名字却成了难题。我们因此开会数次，最终也只讨论出来游戏应该叫‘什么什么大冒险’，但具体是‘什么什么’却始终没有定下来，左思右想也找不到一个合适的词，索性就叫《什么什么大冒险》了！”《什么什么大冒险》这样的2D引擎网游现在市场上已经不多见了。许多人都认为2D游戏势必退出历史舞台，为什么奇域科技要知难而进呢？王斐说：“2D游戏的画面其实比3D更

《什么什么大冒险》游戏介绍

由新浪iGame运营的《什么什么大冒险》坚持走特色网游的路线，无厘头、另类是这款游戏在推广时常挂在嘴边的用词，如要做“最另类、最精美的卡通风格网游”等。

游戏背景：游戏以黑暗与光明两位守护神的斗争为背景，以恶搞的方式向玩家暗喻了真实世界中人性的善恶。玩家在游戏中要完成各种怪诞的任务，并且可以从忍俊不禁的故事中体会到深刻的寓意。

游戏模式：游戏采用了半即时制的战斗方式，庞大的职业体系可以让半即时制战斗更富游戏性，玩家可配合各职业独有的特点使得战斗更为丰富有趣。与传统的回合制战斗相比，半即时制战斗需要玩家有良好的节奏感和灵活的头脑。

装备道具：游戏在装备、道具的设计上融入了大量时尚元素。游戏中无所谓古今，玩家可以尽己所能DIY人物造型，挑选牛仔帽、迷你裙、铁锅帽等稀奇古怪的装备搭配出与众不同的自己。

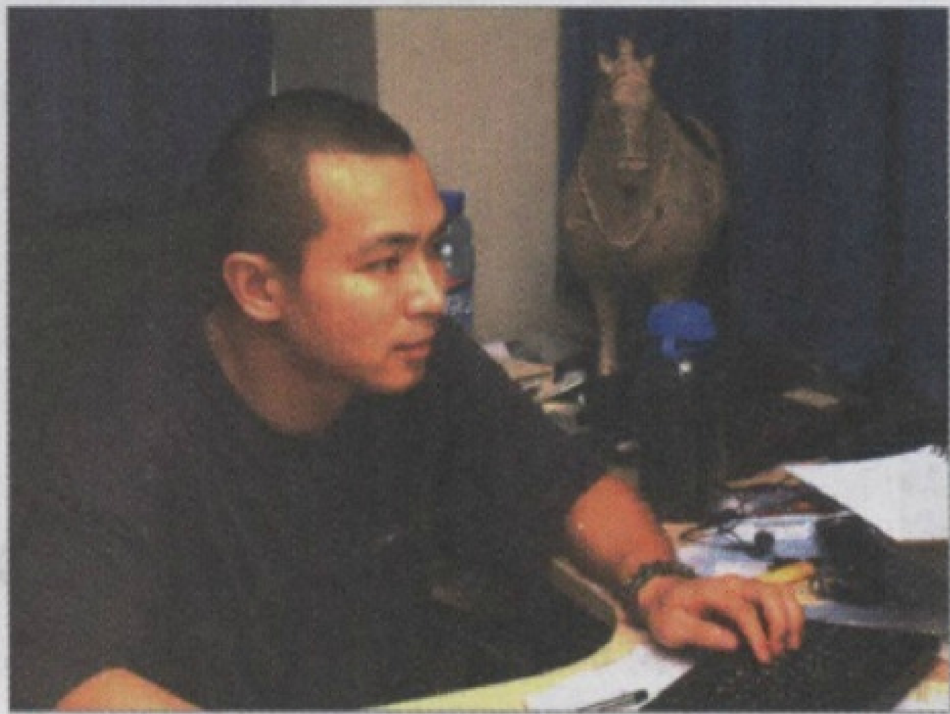
宠物系统：游戏中有六大系数百种宠物可供玩家领养。从“春光灿烂猪八戒”这样令人喷饭的恶搞宠物名到“小强”“真子”这样的“明星”宠物应有尽有。庞大的宠物系统使游戏更丰富，玩法更多样。

职业技能：庞大的职业体系也是游戏的亮点之一。代表着坚定、力量、虔诚和睿智的四大派系各有其独具特色的强大技能。当人物等级达到30级时还可进行转职，获得更为强大的职业技能。


人气旺盛的新手村，游戏人物看上去很可爱



半即时制的战斗方式


王斐用自己的经验带领着这个团队


陈亦雍在办公室里和记者摆起了龙门阵

加精美，画风更容易把握。我们做2D游戏可以突出游戏在画面表现上的特点，给玩家一种亲切感。当然也有另一方面的原因，我们之前都在做2D游戏，对3D引擎不是很熟悉，所以就选择了比较有把握的2D引擎。”

《什么什么大冒险》的主要特色是整人系统，你可以通过道具整蛊其他玩家，还有宠物的技能树设计、2D游戏比较缺乏的人物换装功能等。目前，游戏的部分功能已经可以在手机平台上实现，如手机银行功能（在手机上查看你在游戏中储存的金钱和物品）、用手机控制宠物挖宝、通过手机发信息给游戏中的玩家等。说起《什么什么大冒险》，王斐就滔滔不绝。他说：“《什么什么大冒险》的目标是至少3万人在线，这次选择新浪作为合作伙伴，也是看中新浪iGame平台的影响力，想借助iGame平台推广游戏。我们采取的是合作运营的模式，奇域科技也保留运营权。”

在参观了开发工作室和采访了王斐后，记者来到了奇域科技总经理陈亦雍的办公室。与王斐和其他开发人员桌上摆满各种游戏周边不同，陈亦雍的办公室更像一间书房。陈亦雍原先一直在做电信增值业务，现在刚接触游戏行业，所以他在公司更着重于大方向的把握。谈起《什么什么大冒险》，陈亦雍说，目前该游戏的总投入仅有400万，成本控制得很好，所以这款游戏的开发风险很低，他对游戏的市场前景也非常看好。采访中，陈亦雍还为记者展示了他的茶艺，比起北方城市喝茶就用一个保温杯加水简单一泡，南方的茶艺无论从茶具、冲泡还是礼仪上都异常讲究，记者闻香品茗，自然也过了把瘾。

对奇域科技的采访到这里就结束了，这个开发团队的活力和稳重让我感觉到，《什么什么大冒险》的开发，是一场有把握的“冒险”。不久之后，我们就能在iGame上看到这款游戏，展开属于自己的无厘头冒险了。


雨天潮湿阴暗的环境没有影响到这些开发人员

■团队名称：奇域科技　■游戏作品：《什么什么大冒险》　■负责人：陈亦雍、王斐
■产品特色：风格清新、另类的2D网游　■官方网站：http://www.wonderzone.com.cn

“蒸汽朋克”的奇异世界
《蒸汽幻想》封测全新体验

■上海 泣血

玩家们期待已久的《蒸汽幻想》终于在中国大陆地区开始测试了，从5月29日开始的小规模封测以完善游戏为目的，主要是对游戏时发现的Bug进行修正。虽然官方审核了150多家公会进驻游戏，但对每个公会只发1个公会测试号，帐号可以说是少之又少，这也让众多玩家一时为了抢号而疲于奔命。不过，帐号紧俏的问题随着6月17日内测的开始而有所缓解，如笔者一样慕名已久的玩家也终于有机会平心静气地在这个以彰显“蒸汽朋克”文化而著称的世界里冒险了。在此，笔者主要谈谈对稍早前结束的封测的感受。



明快的登录界面，所谓“蒸汽朋克”的意味尽显无遗

风格：独特的日式风情画

《蒸汽幻想》的游戏世界由3块相邻的大陆组成，分别代表3个国家。它们分别是：罗格威尔共和国、艾里沃特王国和塔克沙王国，大家一般将它们俗称为红国、蓝国和绿国。由于所谓的绿国没有开放，所以暂时还无法体验到这个游戏背景设定中最神秘的国家。不过从红国和蓝国来看，这3个国家各自的特色十分鲜明，罗格威尔共和国和艾里沃特王国的风格就截然不同。红国的背景音乐节奏感极强，结合机械风格的场景给人身临其境的感觉，伴着激昂的音乐乘坐各种机械，会感觉到场面的恢弘和震撼。蓝国的环境非常优美，因此背景音乐以轻松的风格为主，让你在不知不觉中随着音乐变换心情。

《蒸汽幻想》在人物造型上属于日式卡通风格。由于图像上作了特殊处理，玩家在游戏里会有种置身于动漫中的感觉，这和人们印象中的韩国网游有很大不同。



国家选择界面。封测仅仅开放了两个国家，但两个国家的战争也十分精彩

职业：设定新奇，尚待适应

《蒸汽幻想》中共有4个种族：人类、精灵、巨兽人和矮猿人，他们可选择的职业有战士、魔法师、盗贼和技师4种。每种职业又有两种分支：战士对应的是盾战和狂战，魔法师对应的是巫师和牧师，盗贼对应的是猎人和暗杀，技师对应的是火枪和工匠。此外，每种分支还有3种不同的特殊技能，每个国家的职业名称和技能又稍有不同。虽然从表面上看这和其他游戏没有太大不同，但可以说《蒸汽幻想》里没有完全一样的职业。怎样搭配种族和职业就看个人喜好了，你可以是矮猿人的盗贼，也可以是巨兽人的魔法师，更可选择精灵当狂战士，多元化的选择和搭配正是目前许多游戏所追求的。

不过这样的设定也带来一些问题。如各个职业的技能有时让人摸不着头脑，盗贼有复活技能，而这本应是牧师的召唤术，但复活技能与盾战搭配又无法发挥作用。另外在角色方面，只有精灵可以选择女性，其他全为男性（矮猿人基本上看不出性别），这无疑让女性玩家少了很多选择的余地。



系统：庞大的剧情任务

网络游戏永远离不开打怪、练级的升级方式，《蒸汽幻想》也不例外，但它也有很多自己的特点。比如说，除了杀怪、做任务获得经验之外，玩家还可以去敌对国杀NPC获得经验（是不是很有趣？），据说经验不少。封测期间，红蓝两国就经常去对方国家屠城，打入对方的主城杀光NPC守卫就象征着占

■类型：在线角色扮演 ■制作：HanbitSoft ■运营：天游软件
■游戏状态：6月17日内测 ■官方网站：http://www.t2ns.com

领对方主城。在对方主城大厅拍照留念，成为封测中玩家最喜欢的事之一。可以预想在大规模测试开始后，同一国家的玩家组队去敌对国刷NPC练级浩浩荡荡的场面！

当然，屠城有点无聊和无赖，你也可以老老实实地升级。据官方资料介绍，游戏中任务繁多，有剧情任务、职业任务、随机任务等，但由于封测时间过短，不能一一做完，所以无法验证。不过就玩过的进度来看，游戏的任务系统应该是比较庞大，其中也不乏大型任务和流程较多的复杂任务。值得一提的是，《蒸汽幻想》里的地图系统比较贴心，在小地图上会显示一面小红旗指路，可以比较好地指引玩家一步步地完成那些艰巨的任务。不过和《魔兽世界》中一样，小红旗的位置有时候和任务地点稍有误差，让人转了半天也找不到任务地点的确切位置。



精灵的造型和其他种族差别较大，如果大家都为了好看，会不会出现严重的种族人口不平衡？

战斗画面，华丽的必杀技

交通："蒸汽"风格尽显

《蒸汽幻想》中的交通系统十分发达。构筑在机械文明背景之上的游戏世界里充满了各式各样的交通工具，它们大致有蒸汽球、蒸汽飞艇、火车（地铁）、潜艇、阳光型蒸汽骑士（拖拉机）等。在这些交通工具之外，还有一款50级时才能使用的蒸汽骑士，由于封测中还没有玩家的级别能达到50级，所以无法体验到高级蒸汽骑士的与众不同。据说此款机器速度快、造型酷，是玩家50级以后代步的最佳工具。



《蒸汽幻想》式的交通——乘坐蒸汽球

对战：完备的PK系统

在《蒸汽幻想》中，同一国家的玩家在野外是不允许PK的，这一点保证了一国之内的和平与团结。但城市里设有专门供PK的PvP场，可以让同一国的玩家进行PK切磋。游戏里还设有PvP挑战系统。这就像是一个规则完备的多国运动会，任何国家、任何职业等级到达20级的玩家都可在挑战管理员处花费1000元进入挑战场。PvP挑战场有内、外场之分。不同国家可以各出1名玩家传送至内场进行1对1的比赛。战败者传送回外场，胜利者则留在内场接受下一名玩家的挑战。这种竞技是令人兴奋的，在封测中官方曾组织了一次竞技比赛，就出现了1名玩家连续挑战数位玩家不败的记录。

《蒸汽幻想》是一款描述3个国家间战争的游戏，国家间的战争是游戏的卖点之一。游戏对国战中的战败国有相当严厉的战败惩罚。虽然在封测期间已经举行了数次国家间的战争，但都不是真正意义上的国战，真正的国战是在内测期间全面开放的。因为在封测中，玩家身处敌对国时不能首先进攻敌对国玩家，进攻方必须在防守方主动攻击后才能进行反击，于是防守方就有了攻击的主动权。

组织：组队与公会系统

游戏中一个队伍的人员上限为8人，首先由一名玩家担任队长建立队伍，队长可自由设定队伍的名称，成功后，队长名字的上方会显示褐色的队伍名称。战斗之后的捡取模式有3种，分别是顺序捡取、随机捡取和优先捡取，这种和《魔兽世界》类似的分配方式已经证明了它的科学性。但目前版本的组队设计还有些问题。如组队时显示队友的血条过大，这些应该会很快得到改进。

建立公会需要玩家的等级达到10级，此时向本国主城的公会管理员领取公会任务，完成任务后就可建立0级公会。0级公会可招收30名会员，建立时不需要游戏币。公会建立后，会长可自行编写公会介绍和说明。值得一提的是，在每个城市的公会管理员那里都可以查看所有公会的统计资料，其中的"公会等级总和"是最被看重的统计，它代表一个公会所有会员等级的总和，也是一个公会实力的象征。笔者认为，目前公会系统的设置也有不太合理的地方。如公会的升级所需的游戏币过多，而升级后增加的公会人数过少；此外，游戏没有公会仓库和公会标志的设置，公会名称只有在不显示玩家名字时才能显示，如果按下Ctrl键显示玩家名字，则无法直观地看到玩家所属的公会。



可爱的人物和他们的宠物

总结

以"蒸汽朋克"之名构筑的世界、卡通风格的画面、充满幻想色彩的游戏场景和交通工具，这一切构成了我们期待已久的《蒸汽幻想》。相对于一般的韩国游戏，《蒸汽幻想》繁多的任务充满了神秘感，给玩家想要去探索的欲望，NPC的人性化设置也是《蒸汽幻想》的亮点之一。一款游戏贵在有自己的风格，虽然《蒸汽幻想》现在还有一些不足，但总的来说，这是一款让人玩了之后无法忘却的游戏。《蒸汽幻想》引人注目的卖点是机器核心的装备需要使用蒸汽，而新蒸汽的巧取豪夺将是一场无休止的战争……

■类型：在线角色扮演 ■制作：游戏米果 ■运营：游戏米果
■游戏状态：7月份内测 ■官方网站：http://www.rulaionline.com

《如来神掌Online》源自港漫经典

■北京 果子糖

相传佛祖为普度众生、解危济困而流传给世人一本旷世绝学，其威力之强大震古烁今，可敌天灾地祸、可诛奸邪妖魔，这门绝学正是——如来神掌。作为中国香港漫画大师黄玉郎先生的经典之作，《如来神掌》在被周星驰无限神化之前就广受读者欢迎。如今，游戏米果与黄玉郎合作推出网络游戏《如来神掌Online》，它将为港漫迷们圆一个传奇之梦。

《如来神掌》漫画忠实改编

《如来神掌》的作者黄玉郎，是《风云》《中华英雄》等漫画的作者、著名漫画大师马荣成的授业恩师。黄玉郎的作品对后来的港漫作者影响极深，他的漫画故事多充满智慧而富有禅意，同时融入悠远的历史、华丽的神功以及天人合一的兵器等元素，而《如来神掌》更是其中的佼佼者。这部漫画已连载长达24年之久，曾以16种语言发行，且多次被改编成电影、电视剧，并衍生出众多周边产品。沿袭自漫画的独特风格将是网游《如来神掌Online》最吸引人之处。由于游戏开发过程中得到了黄玉郎本人及其创办的文化传信集团的支持，漫画中超凡的想象力、豪迈而不失精美的画风都将得到良好的体现。

独特的系统

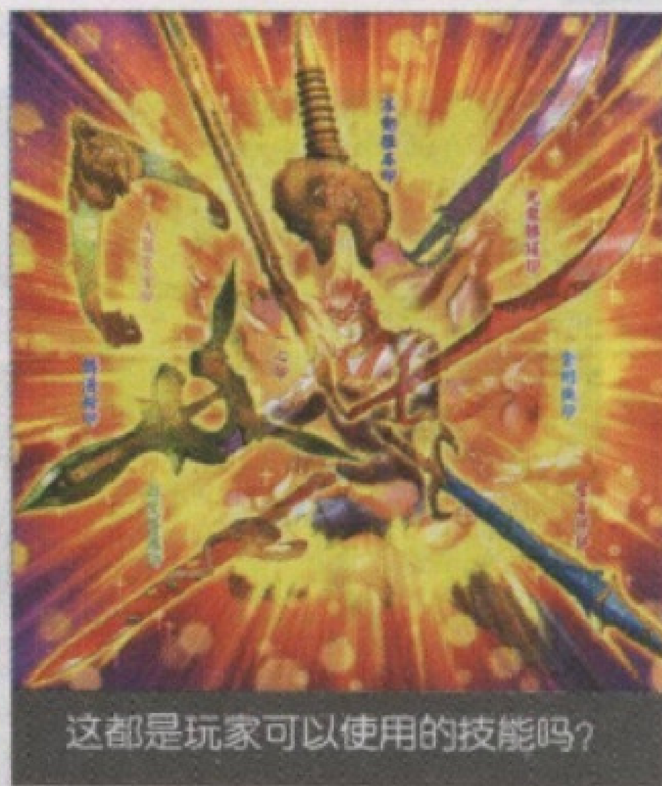
《如来神掌》漫画中的五大强者注定不能并存，性格的冲突、武功的比拼贯穿了整个故事，游戏中也一样。谁能一统天下？这要等待玩家们在游戏中努力拼杀。游戏米果宣称，《如来神掌Online》拥有独特的五大系统，即佛兵系统、神掌系统、竞技系统、召唤系统以及舍利系统。佛兵系统是为游戏中学习神掌技能设计的独特玩法，作为一个基本技能，它涉及到其他一些系统的升级和学习。神掌系统是指你可以在自己掌中玩游戏，因为《如来神掌Online》是一款PC与手机共享数据库的网络游戏，通过手机玩家可随时登录游戏，并可和其他手机玩家共同完成任务。竞技系统紧贴漫画原作的故事，将为玩家设计独特的竞技场。召唤系统的设计比较大胆，据说可以召唤恶灵、神灵，甚至是佛祖一级的人物为自己的战斗提供帮助。舍利系统的详情目前还不清楚，但看名称似乎和一些高级的修炼相关。


《如来神掌Online》原画之一，港漫的张扬被原味保留

3D引擎下的漫画人物效果

和漫画一族习惯了的2D画面不同，《如来神掌Online》采用3D引擎开发。据游戏米果透露，此次采用的“RT-Engine II”引擎是游戏米果自主开发并获得版权的RT引擎的升级版本。新引擎重新优化了将近80%的代码，在图像处理功能上有了很大进步。由于算法的升级，RT-Engine II 拥有了比上一代引擎更为强大的多边形处理能力，特别是配合此次《如来神掌Online》的开发加强了对画面残影的“炫光”处理，这使释放魔法时的运动画面效果更贴近漫画原作中描绘的样子。不过很遗憾，目前游戏米果还没有公布游戏的实际开发画面，我们还不清楚游戏是否会加入目前比较流行的卡通渲染效果。

尚待“解谜”的《如来神掌 Online》


这都是玩家可以使用的技能吗？

关于《如来神掌Online》，目前官方透露的消息还很少，我们得到的消息只有两条。其一，游戏米果邀请了专业的音乐制作人卢晓旭操刀，为《如来神掌Online》制作了兼具传统与现代风格的游戏音乐，据说听过的人都觉得不错。其二，游戏米果将在本月的ChinaJoy上展出《如来神掌Online》，届时可能宣布游戏代言人，并公布游戏的更多详情以及提供游戏试玩。

■类型：在线角色扮演 ■制作：游戏巅峰 ■运营：金山
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://xl2.xoyo.com

《仙侣奇缘II》情缘系统介绍

■北京 壹壹壹

《仙侣奇缘II》（以下简称《仙侣II》）是国内首款以“言情”为卖点的武侠类网络游戏，玩家能在游戏中处处见到“情缘”的身影。将这些“情缘”归纳起来可分成4个部分，也就是游戏中的4个系统，它们分别是镜花系统、情侣系统、婚姻系统和分手系统。想在游戏中寻找真爱的玩家可要好好熟悉一下哦。

镜花系统：寻找你的爱人

相传每一位女子都是仙界中的花神，每一位男子都是一位花神的守护使者。花神与护花使者相知相识、相依相许，经过几世的轮回，他们的姻缘不会因为距离而被拆散，因为红娘结缘仙子会告诉恋人们，他们的前世究竟是哪种花神或护花使者。依照她的提示，找到前世的她或他，这就是《仙侣II》中独特的镜花系统。该系统能让玩家在游戏中找到自己心中的另一半。玩家只需在游戏中将等级升到10级，就能在杭州城的西湖中央找到百花仙子，了解自己是哪位花神或护花使者。在杭州城，玩家还会发现一名有趣的NPC，他就是歌手庞龙。单身玩家想在第一时间找到自己的有缘人，可以交给庞龙11朵白玫瑰，他将把玩家传送到自己的有缘人旁边；如果给庞龙大哥更多的玫瑰，你还可以提升自己与有缘人之间的好感度。

情侣系统：有缘千里来相会

找到自己在《仙侣II》中的伴侣后，最重要的还是一个“缘”字。缘，在游戏中指的主要是异性玩家间的好感度。好感度不够，玩家就不能拉着她（他）的手一起游览名山大川，一起浪迹天涯。提高好感度的方法就是组队，这样能尽快提升两人之间的“缘份”。当好感度达到游戏要求后，玩家成为情侣还有一个条件，那就是凑齐99朵并蒂莲，它象征着表白。玩家可通过打怪、采集等方式收集并蒂莲，然后男女双方组队来到西湖中央，由男性玩家将并蒂莲交给结缘仙子，结缘仙子会征求女方意见，当女方同意后，即可确定两人的情侣关系。

婚姻系统：千年修得共枕眠

两人的感情顺利发展之后，自然就要考虑终身大事了。《仙侣II》在公测后开放了婚姻系统，这将继续考验两位情侣的诚意。首先，情侣间的好感度必须达到30 000，且人物等级在30级以上。其次，操办婚礼有很多讲究。在杭州城内找到媒婆，可从她口中获得关于婚礼的注意事项。如充满喜庆的结婚礼服、象征一生相守的豪华婚戒以及同心锁、同心结等，都需要玩家进行精心准备。嫁妆和彩礼都准备齐全后，情侣们就可以通过四季使者到达四季谷的大厅，在仙子的见证下结为秦晋之好。

分手系统：给我一杯忘情水

网络上的婚姻也许没有现实中那么稳定，如果夫妻俩的感情生活出了问题，那该怎么办？《仙侣II》因此为玩家提供了分手系统。分手系统可分为两部分，一是情侣间的分手，二是夫妻间的分手。情侣间的分手稍微简单些，要在游戏中收集99朵忘情花交给青石村的药王，由他制成一碗忘情水，再将5碗忘情水交给忘情仙子，情侣间就解除关系了。想离婚的夫妻付出的代价更大，双方同意的离婚需要20枚绝情丹，而单方面提出离婚的则要自己准备30枚绝情丹。绝情丹的制作极其复杂，需要10碗忘情水才能制成1枚。在《仙侣II》中，离婚是对情侣玩家的严峻考验。通过漫长的物品收集过程，其实游戏还是希望情侣们能回心转意，继续美好的姻缘。


百花仙子和结缘仙子可以为素不相识的男女牵线，培养感情


这位模样古怪的庞龙大哥可是让玩家间感情得到发展的重要人物

■类型：在线角色扮演 ■制作：GameHi ■运营：百海信息
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.dkonline.com.cn

《挑战》2.0新版展望

■上海 Raken

作为一款运营十分平稳的网络游戏，《挑战》在保持良好的在线人数的同时，近期又推出了2.0版《同仇敌忾》。这次版本更新最令人期待的当然是新职业狂战士的加入，这无疑会让游戏中的各职业在一段时期内要寻找新的平衡。不过这次更新不只增添了新职业，游戏的PvP系统以及图像效果的改善也是非常及时的。

狂战士全新登场，巫师增加新技能

一直传闻的狂战士终于登场了。狂战士这个词据说源于古代北欧语言，意思是"披着熊皮的人"，是奇幻作品中极受欢迎的职业之一。正如以前官方资料中提到的那样，狂战士在战斗中会陷入极度兴奋的状态，以超强的力量打击敌人。他具有许多与人类相同的体貌特征，但身形比人类更为高大，拥有坚韧的身体与无穷的力量，具有强大的破坏力，总是出现在战斗的最前方与敌人进行肉搏，也可通过狂暴进攻来压倒对手。但这个拥有超强生命力和物理伤害力的职业防御力不足，无法长时间抵御敌人的攻击。狂战士擅长近距离攻击，剑、斧头是他最喜欢的兵器，而一旦拿到双手剑更是如虎添翼。在危机时刻，狂战士能施展极限剑术，但发挥这种无敌剑术的同时将进入疯狂状态，这使他发招之后会陷入致命的危险中。



新职业、新技能的出现会改变很多职业既定的玩法



2.0版新增了收费道具——荣耀宝石，使用道具后，玩家所在公会的会标就会闪闪发光，显得与众不同

此次更新增加了两个巫师技能。35级学习的死亡交涉可恐吓敌人，并进行3次诅咒攻击。66级学习的邪恶指甲可瞬间提高自己的力量，利用诅咒指甲攻击敌人6次，第一次和最后一次攻击是诅咒属性的范围攻击，其他则是物理攻击。这两个技能无疑给巫师这个职业的固定玩法带来了不小的变数。

图像与音效的增强

《挑战》在最初推出时，其图像效果在韩国网游中处于中上水平，华丽的HDR效果在当时还没有多少游戏应用。此次2.0版在图像效果上又有所提升，主要的改进是在水面效果上。以往游戏的水面效果类似于《魔兽世界》，比较平淡，现在进入游戏后，在设置菜单会看到高、中、低3个档次的效果选择，选择"高"即可看到如《半条命2》中那样清澈而带有真实倒影的水面了。当然，如果玩家机器配置太低，依旧可以使用稍低的显示效果。

本次更新对游戏的背景音乐进行了某些替换。现在在许多场景，如赤炎城堡、女神神殿等处，玩家都可以听到新的、富有中世纪风格的背景音乐。在某些地图，根据不同的天气变化还将触发不同的背景音乐。当然最有趣的是，游戏像GTA系列那样在游戏中内嵌了MP3播放程序。在不影响游戏客户端运行稳定性的前提下，玩家可以用播放器来听歌，而不再像之前那样只能切出游戏，调用其他播放软件。

最新PvP规则

新版本开放的PvP系统，也是《挑战》近期的重大改变之一。此前，同伴之间不能相互切磋、只能PK的窘境将随着PvP系统的开放而一去不返。现在，只要双方同意即可在游戏的任何地图上进行比试。比武奉行"点到为止"的原则，只要比试双方中的一方即将失败，比试就提前结束。无论胜者还是败者都将不会有任何诸如红名、罪恶值、掉装备之类的惩罚。相反，比武胜利的一方还能获得一定量的PvP胜利点数。

■类型：在线音乐 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://sdo.9you.com

《超级舞者》浪漫婚礼全攻略

■广东 Sin

鲜花、欢呼、祝福，这是现实婚礼中不可缺少的幸福场面；誓言、浪漫、温馨，这是《超级舞者》的婚礼给你带来的甜蜜体验。想跟你的唯一在《超级舞者》中共结连理吗？想知道这神圣的仪式是如何完成的吗？请看这篇温馨的《超级舞者》婚礼攻略。

1.圣洁礼服。《超级舞者》3.0版的情侣模式给所有对爱情充满向往的人提供了交往的机会。但在爱情瓜熟蒂落时你必须明白，完美的婚礼是绝对少不了排场的。在万事俱备之前，一套礼服无论如何也不能省却。白色礼服和粉色婚纱的搭配是你们在《超级舞者》中爱情的见证。

2.婚礼排期。准备好礼服后，你还需要到游戏官网申请婚礼排期。什么，还需要排期？是的，《超级舞者》的盛大婚礼为你们安排了一系列的惊喜。婚礼会在现实里的每周六和周日举行。如果你已经在官网上进行登记，那就一定要注意证婚人给你们安排的婚礼日期和婚礼细节，千万不要因为任何事情而错过这一天，因为这样的机会只有一次。

3.婚礼教堂。终于到了这一天，你会看到《超级舞者》的服务器中出现了"婚礼教堂"频道。在庞大的迎亲队伍进入婚礼教堂频道后，新郎需要开设一个"迎亲"房间。在证婚人的带领下先跟你的所有伴郎们共舞一曲，这也算是婚前你在单身俱乐部最后的狂欢之舞吧！回想这些昔日与你朝夕相伴的朋友，也为你的爱情给予过不少帮助，今天为了感谢他们欢送你进入爱情的"坟墓"，这一曲热舞也是必要的。当然与此同时，新娘还要开设"待嫁"房间，同样也要在证婚人的带领下和所有伴娘们共舞一曲。

4.PK考验。新娘和伴娘们的"待嫁之舞"完毕后，新郎和伴郎们立即"破门而入"，来到"待嫁"房间。咦？新娘怎么不见了？哈哈，这自然也是婚礼的精心准备之一。伴娘们当然不会这么轻易地把新娘交给新郎，正如所有的迎亲一样，伴娘们要对新郎百般刁难。这正是"伴郎团"有用武之地的时候，因为房间中将有3名伴娘对新郎提出挑战，赶紧把你的伴郎们都叫来，跟她们进行一场男女PK，堂堂正正地接受伴娘们的考验，以表新郎的决心。这场男女PK关系到新郎是否能将新娘顺利接走。男女PK模式大家应该非常熟悉，男女双方分成两队，轮流上场对决，最后计算双方总分确定获胜的团队。这就要看伴郎们和伴娘们究竟有多高的实力了。

5.完美誓言。伴娘们虽然好不甘心，但最终还是失败了，被变成了憨态可掬的企鹅。"我的新娘呢？"新郎终于等到了这一刻，伴娘们纷纷躲到一旁，让新娘出来跟新郎见面。整个房间安静下来了，证婚人开始宣读誓词。在宣誓过后，新郎新娘将共舞一曲"情侣之舞"来纪念这个特别的日子。此时两位证婚人会开设"情侣模式"，准备一首《爱情轮廓》让新婚的小两口用舞步来见证这个神圣的时刻……


等待进入情侣模式的玩家


为了爱情而PK


新人真情告白


用舞蹈庆祝新婚

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：5月28日封测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com



《华夏II》骑乘系统背景介绍

■江苏 hmy

作为今年夏天颇受瞩目的国产网游之一，《华夏II》中许多具有中国风味的特色设计都受到了玩家的欢迎。特别对《华夏Online》的玩家而言，那种远古风格的延续是大家都希望看到的。而网域的开发团队也深知《华夏II》的引人入胜之处，因此他们为游戏加入了风格化更强烈的骑乘系统。

背景：古代典籍中的神鸟异兽

在《山海经》等许多上古典籍中，我们可以找到大量关于神鸟异兽的记载。直到今天人们也无法弄清，这些神秘的描写究竟是对远古现实的追述还是纯粹出于凭空想象。在春秋、战国直到秦汉的古书中人们似乎都沉缅于对这些神奇生物的描绘。以至于到了更晚些时候的神怪小说，如《搜神记》中，这些神鸟异兽大都被描述成了神仙或避世高人的坐骑。有的考证认为，这些神话故事反映了古代人类驯服了野生动物并为已所用的那段历史。

神话传说中的神鸟异兽也好，历史记载中的动物驯化也罢，都表明在人们印象中的上古时期，可被骑乘的珍稀鸟兽是必不可少的。而目前《华夏II》中的骑乘系统就力图将神话和历史结合起来，用画笔下的想象力描绘出华夏大陆上那些珍奇的飞禽走兽。

设定：《华夏II》中的骑乘兽

《华夏II》中的所有坐骑都是以中国上古神话为原型设计的。上古时，在华夏大陆上有一种异兽。它体形虽不是很大，但极具灵性，反应奇快、动作敏捷，尤其是奔跑时迅若流星，遇到一般的山川河流都如履平地，因此被人称为风驰兽。传说伏羲在一次极偶然的情况下收留了一只年幼的风驰兽，几年相处下来，彼此的感情越来越深。这只风驰兽逐渐听懂了人类的语言，而伏羲也从风驰兽的鸣叫声中明白了它要表达的意思。在随后的岁月里，伏羲带着它走遍大江南北，终于在渭水之滨悟道，留下八卦图后飘然飞升到天庭，这只风驰兽也因此一并成仙。其后，人们仔细阅读了伏羲留下的竹简，渐渐明白了风驰兽一族的语言，并得以和它们进行交流，使其逐渐依附于人类而生，最终成为人类不可或缺的伙伴。

还有一种名叫遁血兽的珍稀兽类，相传是遗逐族的九根根据藏幽的心得从魔界召唤而来的。九根原本是想召出凶猛的魔兽，没想到遁血兽仅仅是移动极快，却没有战斗的威力，九根一度十分失望。不过很快，九根发现遁血兽非常适宜骑乘，且其速度丝毫不亚于风驰兽，这也算是失之东隅、收之桑榆吧。在追杀卿妤公主的过程中，因为轩辕城派人参与，部分遗逐族人反而失陷在华夏大陆。这些人后来得到了百果族的收留，遁血兽也因此为大陆上的其他部族所认识，慢慢地也把它当作“快马”驯养。



目前坐骑还只能提升移动速度



游戏中骑乘风驰兽的效果，看人物飘起的披风，的确称得上风驰电掣了



按照目前的设计，这就是将来可供法系职业骑乘的神兽——水云兽，从原画上看还是很酷的

游戏：驾驭神兽的快感

如果没有亲身进入游戏中驾驭神兽，就无法体会那种风驰电掣的感觉。它们全身长着或蓝或红或暗的绒毛，颈部和脚踝处长有长鬃，十分漂亮。在《华夏II》封测中，部分玩家已经可以初步体验到驾驭神兽的快感了。据网域透露，根据种族、职业的不同，游戏在前期将开放2～4种不同的坐骑供玩家骑乘，后期还有可能开发可公用的特殊坐骑。不同的坐骑根据背景设定不同有不同的移动速度，后期将考虑开发坐骑上的特殊技能。

■类型：在线角色扮演 ■制作：天畅网络 ■运营：天畅网络
■游戏状态：6月10日内测 ■官方网站：http://www.dtfy.cn

《大唐风云》内测新手体验

■北京 蒹卡

由杭州天畅网络自主研发和运营的网络游戏《大唐风云》终于在封测3个月之后开始了内测之旅。相信许多玩家已经了解到，这款游戏有些特别的设定，比如在水中的新手村等。到底内测版本会给人什么样的印象？让我们点击“创建角色”的按钮，一起去“大唐”的世界看看。

角色创建：战牧法铁三角

《大唐风云》目前开放了4个可选的职业，他们拥有各自的先天优势。勇猛的武将拥有超乎常人的强大破坏力和防御力；俊逸的侠客放弃了厚重的盔甲而拥有了犀利的攻击；神秘的羽士可以感悟天道，并从五行中汲取知识，有强大的精神力量；温和的丹士以救死护伤为己任，修炼导引之术，是游戏里最受欢迎的职业。这4个职业仍脱胎于“战牧法”的网游黄金组合，除了与生俱来的能力，他们还擅长不同系别的武器、精通各不相同的技能法术。

即便是相同的职业，也会因为玩家培养方向的不同而衍生出不同的能力，这是游戏独有的特色之一。玩家在创建角色时可以在“五行”一项中进行选择，这将对玩家的游戏之路产生深远的影响。两位侠客同时开始游戏，如果选择的五行不同、出生地不同，那么在游戏中这两位侠客就会走上迥异的道路。

新手之路：NPC与任务系统

熟悉界面后，你就可以开始冒险之旅了。玩家的控制方式和时下流行的WoW式操作不太相同，键盘上的W、S两键负责前后移动，A、D两键用来左右旋转视角，开始需要一定的适应。

游戏中会有许多NPC出现在场景中。玩家想与某个NPC交谈时会发现鼠标指针变成了聊天气球的图标。和许多游戏中一样，NPC头上的黄色“！”表示他们将为玩家提供任务。新手玩家接受的任务通常较为简单，一般都是简单的杀怪或从死去的怪物身上获取任务物品，此外还有一些跑腿任务。从游戏的开始阶段来看，《大唐风云》是一个以任务为主的游戏，此时会接到大量任务。为了便于查询当前任务的进展，游戏提供了任务记录功能，试用了一下，感觉还是很方便的。

游戏活动：门派、技能学习与婚姻

当玩家在游戏中的修为达到二修后，即可在游戏中选择加入四大门阀中的一个，这是玩家出人头地的真正开始。四大门阀的招募所分别是长安李阀（招募人：裴寂）、江都宇文阀（招募人：林全忠）、洛阳寇阀（招募人：虚行之）和长沙宋阀（招募人：宋礼），玩家只要完成简单的招募人任务就能加入门阀，这样可以得到更多的任务。

游戏中圣地和魔域都有专门传授技能的NPC。只需交纳一定学费并花费部分经验值就能学到高等级的战斗和生活技能。目前游戏中开放的生活技能有武器铸造、裁缝纺织、木匠打造、厨师烹饪和丹药炼制。而战斗技能则不是完全能够从NPC处学到的，有的战斗技能需要找到特殊的传授宗师，完成他们指定的任务才能学到。

婚姻是每个人的终身大事，也是许多玩家在游戏中乐此不疲追求的目标之一。在《大唐风云》中，如果你还是“单身”，就可以跟心仪的对象牵手走进婚姻的殿堂。只要双方玩家的修为都达到三修，并且到各大城市的月老处领取并完成“结婚任务”，就可以选择良辰吉日拜堂成亲了。如果修为不够也没有关系，两位玩家可以先订婚，然后再慢慢升级自己的修为。不过要记住，月老也是会收红包的，而且要收就不会是小意思。总之这年月，还是带足了钱比较稳妥一些。


新建的人物可能因为“五行”的选择不同发展成完全不同的角色类型


游戏初期，你可以在城里接到许多任务，在加入门阀后则能接到一些高级任务

■类型：在线角色扮演 ■制作：腾讯 ■运营：腾讯
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://fo.qq.com

《QQ幻想》刺客职业分析

■安徽 牙牙

腾讯的《QQ幻想》正式运营已经半年多了。这么久以来，术士、战士、剑客等职业在服务器内比较常见，但太大众化的取向也不是什么好事，伴随着满级的喜悦而来的就是空虚和无聊。于是笔者开了一个刺客的小号，虽然没有术士那么高的攻击，但刺客的特殊技能带给了笔者更多的快乐。

刺客技能详解

正如你想象中的那样，刺客永远不是与敌人正面冲突的职业。他既没有战士超长的血量和防御上的优势，也没有术士强大的魔法攻击力，但刺客拥有更高的敏捷与灵巧属性，隐身技能可有效规避打怪中的风险，所以刺客是一个相对来说更讲究技能配合的职业。

笔者选择的刺客技能是这样的：30级之前要加击晕、狙击，它们不但提高伤害，而且可以令敌人无法移动或还手，可以说是必加的技能；双刃修炼和暗器修炼也是提高攻击的，这对一个刺客来说绝没有坏处；反击术与连续投掷是20级的主要技能，必须学习。30级之后，笔者选择了雷火弹、烟雾弹、背刺和进阶背刺学习，其中两个背刺技能极为有用，常常是左右战斗胜负的关键；50级之后，刺客看上去更像是《魔兽世界》里的盗贼。偷窃术、暗杀术、淬毒术可以让你的战斗有更多选择，而环形爆发、爆发冲击可以让刺客的攻击手段更为多样化。当然，冻气陷阱这个60级技能也是很有用的。

以上是笔者选择的主要技能，再深入分析一下：双刃在初期练级中非常好用，暗器在中期的使用则较为广泛。技能中最受玩家争议的是暗器回收技能，笔者是不推荐学习的，因为学被动技能虽然在初期比较省钱，但到后期还要洗点，这时花费的金钱可能是回收暗器的数倍，得不偿失。反击是刺客吃饭的技能，必须要学。几个阶段的背刺技能是砸锅卖铁都要练起来的，至于淬毒术就更不能少了。因为目前游戏中高攻的职业非常多，如果在热门练级地点抢起怪来，怪少人多，毒就是刺客首先攻击的招数，一旦给怪物抹上毒药，就算被别人拉走也不妨。环形爆发作为群攻的最高境界不能不学，与之相配的爆发冲击也是必须要学的。至于陷阱，笔者建议一种陷阱加一点就好，因为陷阱的加点本意是增加控制的时间，时间的多寡可以自己调节，不要拘泥于一种加点法。

总之，刺客要合理利用自己的隐身技能，多以背刺起手。当然这是对Solo来说，如果和人组队的话就大可不必如此，放出一堆炸弹，让远程职业把怪引来，三下五除二就都解决了。



刺客的加点目的是要增加自己的控制力



刺客的攻击讲究隐蔽、快速



洗点对刺客来说是很痛苦的

刺客PK乱谈

谈到PK，《QQ幻想》中的刺客一般走的是两条不同的路线。一是近战暗杀，隐身后以背刺、暗杀，配合双刃一举将敌人拉下马来；一种则是以远程的飞镖取人性命。不过暗器刺客给人的感觉比较“龌龊”一些。笔者就见过一名刺客猎杀一名法师，法师在练级中基本都使用群攻魔法，所以刺客隐身后只能尽量靠近法师，却无法展开近身攻击，然而暗器刺客则可以在法师将怪拉到身边时使用雷火弹……这个例子就说明了两种刺客的不同PK路线。各位玩家选择进行哪种PK，取决你更喜欢哪种刺客，也取决于你练级过程中对技能的选择。

《QQ幻想》目前玩家众多，刺客单练的话前期比较辛苦，还是多交朋友一起练为好。希望服务器中的刺客渐渐多起来，一改战士、术士一窝蜂的垄断局面。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Square Enix ■运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.crossgate.com.cn

《魔力宝贝》PK中的职业配合浅析

■北京 秋秋

伴随许多新网游的涌现，一些老牌网游看起来有些沉寂。不过2006年的夏日，《魔力宝贝》PK赛又一次打响了，这无疑是《魔力宝贝》5.0版开放后玩家最值得期待的活动之一。PK中战略战术是关键，在此笔者就跟大家简单谈一下《魔力宝贝》中PK的职业配合。

主流职业：

舞者、忍者、剑士

先来说说舞者，这个职业练过的、见过的都明白，绝对是一个可以出奇制胜、扭转乾坤的职业，1级舞蹈的华尔兹使敌人全体昏睡两次，无视状态抵抗；2级舞蹈探戈使敌人全体石化两次，无视状态抵抗。在PK中只要他先出手，就意味着这场比赛已经赢了一半！所以舞者自然是PK赛中的必备职业之一。忍者是看人品、出暗杀一击使对方毙命的厉害角色。然后就是剑士，其实在出迅速果断这个技能之前，剑士是个比较鸡肋的职业，各方面都不强。但这个技能学会以后，10级即可提升250%的攻击力和200%的敏捷，这使剑士成了飞人、清魔宠的首选。以上3个职业一般为《魔力宝贝》PK赛的首选职业，不管从以往的经验还是从实用程度上分析，笔者都推荐这3个职业的组合。

次主流职业：

咒术师、传教士、士兵

咒术师可在战斗中施展各种咒术牵制敌人，使之不能展开有效攻击。只要中了咒术师的状态牵制，恐怕就只有牺牲的份了。但是自从有了舞者以后咒术师就明显不如原先好用，因此笔者仅将其列为次主流职业的第一选择。再说传教士，他一向有“流动血库”的美誉，补血魔法的作用大家都很清楚，没有传教士的队伍是没有保障、没有希望的，因此他也是PK赛的必备职业之一。士兵是个博而不精的职业，拥有跳舞、暗杀、补血、洁净等技能，虽然技能级别不高，却很实用，因此也是PK赛中的常见职业之一。咒术师、传教士和士兵是PK中较常见的组合，只要合理搭配就一定会有精彩的表现。


舞者、忍者和剑士是一支取胜队伍的首先职业


咒术师的牵制作用不可小视


法师现在的威力已不如以往


战斗力和策略都是很重要的

其他可用职业

使用风、地、水、火4种元素发动魔法攻击的法师，无疑是《魔力宝贝》中一个很强的职业。5.0版以前法师单P的实力是有目共睹的，但随着5.0版更新后重装职业的兴起，法师贫血的弱点就体现出来，成了一个不是很适合PK的职业。战斧斗士其实是很强的重装职业，但由于技能不太实用，所以PK赛中也很少有人采用。巫师的洁净和恢复技能在PK中都是比较实用的，但由于巫师的恢复技能每回合恢复的血量有限，所以巫师也不太经常在PK赛中被使用。如果队伍为了追求稳定性，可与传教士配合，保持队伍的安全。

《魔力宝贝》一年一度的PK大赛，是一次智慧和实力的比拼。在比赛中不论是追求力量型、稳定型还是持久型的队伍，需要的都是职业的合理配合、战术的合理搭配以及精良的装备和道具。总而言之，《魔力宝贝》中的PK不仅是争强好胜的鲁莽行为，更是在游戏中证明自己的最好机会。让我们在《魔力宝贝》第四届勇者PK大赛中见！

■本刊记者 龙猫（沈阳报道）

“网易梦幻5人足球邀请赛”沈阳站掠影

精彩的德国世界杯刚刚落下帷幕，网游厂商们的狂热世界杯月也随之结束了。在此期间，网易公司借助这阵足球旋风举办的“网易梦幻5人足球邀请赛”赢得了玩家很好的反响。以“人山人海赴盛事，梦幻高校总动员”为活动口号，网易联合《梦幻西游》的合作伙伴脉动饮料，在成都、武汉、西安、南京和沈阳5个城市超过35所高校内发动学生与玩家参与了这次比赛。网易方面表示，“网易梦幻5人足球邀请赛”只是网易“全民活动季”活动中的一项线下活动。“全民活动季”活动还包括线上推出的《梦幻西游》新资料片《天命之战》，其中新增了《梦幻西游》服务器联赛，设置这个联赛的目的就是希望能让全体“梦幻人”一同参与其中。

回顾这次5人足球赛，本刊记者特别见证了沈阳站比赛的全程。精彩激烈的比赛显示了网易在活动策划上的与众不同。P


沈阳站的主场设在东北大学，虽然比赛被安排在了世界杯期间，而且同学们也面临期末考试的压力，但到场的观众还真不少。疯狂的球迷擂响战鼓为自己喜爱的球队助威


充满活力的拉拉队表演为沈阳站比赛垫场


比赛开始了，场内拼抢激烈，场外人山人海


谁说我们是业余选手，看我的射门动作，像不像小贝？


射门！进了！这脚禁区弧外的射门势大力沉，守门员猝不及防


比赛间隙，东北大学的校内社团登场表演，伴着Hip-Hop音乐，观众的激情也被点燃了



得了冠军真好，名利双收啊。“必胜客”队拿到了网易公司颁发的奖杯及3000元奖学金。也许多年以后，这些冠军球员们仍会记得这美好的一天……

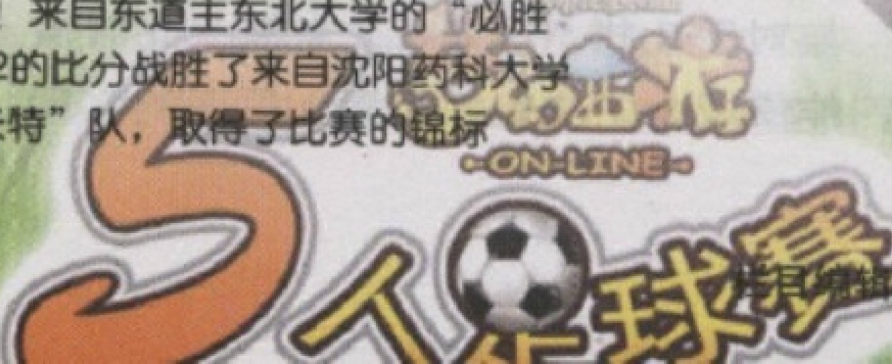


我们是冠军！来自东道主东北大学的“必胜客”队以3：2的比分战胜了来自沈阳药科大学的“雷米特”队，取得了比赛的锦标


胜利的欢呼！队员们忘情地拥抱在一起，那一刻，他们就像赢得了世界杯



当然，对《梦幻西游》的宣传是比赛期间的重要内容之一。看看这些敬业的模特，顶着大太阳全副武装地Cosplay可真不容易



魔兽作战提高指南

■陕西 PurPle

如何才能在与敌人的正面交战中不落下风？相信这是每一个魔兽玩家都希望知道的问题。一场比赛会有很多次交锋，熟知战场规律的玩家会从中积累优势进而转化为胜利，而普通玩家难道只能在一次次的教训中慢慢领悟么？本文主要介绍与研究如何在前线最大限度地提高作战效率，希望能给那些在大规模正面作战中感到迷茫的玩家带来帮助。



一、良好的开端是成功的一半——什么样的阵形与地形对我有利？

看到标题也许会有玩家不解，“肉盾前面顶着，远程后面打着，法师旁边放着”，这完美阵形的道理地球人都知道，有什么值得研究的？事实上这的确是一种比较理想的阵形，可反过来想想，这道理敌我均知，可到了战场上为什么还是会经常产生一边倒的情况呢？这里的差距就在于自己对战术与地形之间的关系认识不足，为研究这个问题，笔者罗列出一些常见地形和典型战术的组合，读者可以自己判断。

1.开放地形

即交战中心很大半径内没有障碍物（树木、断层、中立建筑等）的战场，这种地形也是很多玩家喜欢选择的交战地点。此类地形的优点是视野开阔且玩家对部队的掌控较为容易，操作好的玩家不管是拉人（将贫血的单位拉走）或围人都有最大的发挥空间；缺点是没有掩体导致阵形容易被冲破。推荐有大量高机动性部队（图1）或包含大量近战兵种的玩家在这种地形上作战。

推荐战术：中前期蜘蛛流、NE双BR流、乱矿后期暴树妖，双光环食尸鬼，NE熊+树妖


图1：小G利用速度轻易冲进了敌军内部

2.半封闭地形

即交战时双方同一侧均紧贴有障碍物或在一个屏幕内有多个路口与外部相通，这种地形相比其他两种地形没有明显的优势与劣势，虽说中庸却是适应性最强的一种。此地形最大的特点是它在短兵相接时仍然可给予双方一定的发挥空间，利用特定的障碍物可达到事半功倍的效果，可以说是三种地形中反败为胜案例发生最多的一个。推荐远近结合混兵或地空结合的玩家在此类地图上作战，另一种情况是当你处于一定劣势或敌我双方阵形特点相同时，可考虑在这种地形上与对手比拼（图2）。当然，此时操作便成为了决定性因素，后面的文章会有相关介绍。

推荐战术：天地双鬼，吹风流、Hum三本流、兽栏流


图2：一次典型的半封闭地形双面包夹，Hum阵型顿散

3.封闭地形

想必大家已经猜出来了，此类地形是相对于开放地形的另一个极端，即周围遍布障碍物或仅有一个主路口。小斜坡以及树林中的细小长廊都属此范畴，LT上主矿的2个斜坡是最好的例子（在斜坡作战，低地打高地远程部队会有25%几率射失）。特点是交战地狭小容易导致双方部队交战后密度瞬间增高，随之带来的缺点是交战后想调整阵形或回撤部队都较为困难，总结为8个字就是“高密集度，低机动性”。一定要注意，这8个字可是那些面杀伤技能与攻城武器

的最爱，再加上实战中此类地形双方阵形一旦摆好，短时间内几乎不可能被冲破。在3种地形中封闭型是给予玩家发挥空间最小的一个，这也是一些人不愿意在这种地形作战的原因。事情具有两面性，游戏也一样，特殊的情况使一些特定战术在封闭地形上能可以发挥出平时数倍的威力，这里推荐肉盾与伤害输出分明或有群体杀伤技能的战术在此类地形作战，本身机动性就低的部队与纯远程部队也可针对对手情况考虑此类地形的打法，以缩减双方差距（**图3**）。

推荐战术：Hum万金油，后期带肉盾的蜘蛛流，带一定数量攻城武器的部队、有杀伤或限制魔法的英雄组合的部队（例：先知+牛头、大法师+血法或Mk、巫妖+小强）

上面所说的都是理想情况，实战中经常会出现对手不愿选择在你有优



图3：峡谷作战狼骑优势无法发挥

势的地形上与你交手，或周围没有合适的"场地"，这时该怎么办呢？举几个例子给大家说明问题。

1.已方优势互补，削弱对方战能

前面已经将NE双BR流归纳到开放地形，可能会有玩家产生疑问：这个战术是标准的远近结合且主要伤害输出在于后方大量AC齐射，AC机动性不高本身就不符合开放地形的要求，而恰恰这些条件却符合半封闭地形。让我们全面地考察这个问题，AC机动性不高的问题完全可以靠女猎手



图4：女猎手的特点得到了体现



图5：阵型被打乱，暴雪+破法组合危在旦夕

来弥补，女猎手高达350的移动速度完全可以组成一面"移动城墙"（**图4**），随时隔在两军中间，而"墙"后的AC可以原地不动放心地FF（集中火力）。对于远近结合的问题，虽说在其他两种地形中能更容易地保持阵形，但是任何时候都不要忘了考虑对手的情况！此战术对阵Orc时最大的威胁在于面杀伤魔法与投石车，开放地形正好可以最大限度地削减对手这方面的优势，再加上开放地形对贫血单位的拉拽都很方便，群补也能发挥最大效能。举个例子，**图5**是Grubby在WCG上对ToD一次经典的包夹，两股部队成功地将ToD部队前后打乱并压缩到了一起，这样就使自己的WC双杀发挥出了最大威力，另一方面也限制了ToD暴风雪的威力。

2.地形不符，自己创造

如果出现对手十分精明，如何诱引都不上当的情况，那就只能贯彻"自己动手，丰衣足食"的方针了。这里选取不久前结束的E3全明星赛上，ToD与Moon在EI的经典一战作为说明。当时Moon是传统对Hum的三本熊+鹿组合，通过前面介绍我们知道Moon的这套战术最适合在开放地形作战，因为熊必须撤离战场一段距离使用返老还童才能不被破法转移，而小鹿可以利用速度优势来回游走躲避小炮攻击。ToD深知这一点，所以达到二级基地后立即暴出大量小炮与男女巫+破法的远程组合，准备打Moon一个部队还没成形的时间差。读者们估计已经可以判断出ToD纯远程部队需要在封闭地形中完美克制对手，最理想的交战地点无非是Moon主矿与分矿路上的路口，既能隔开对手部队又可见机拆分基地。但这里只是一个半封闭地形，路口还是太大，ToD也缺少足够的肉盾维持阵形。AM在DH的陪伴下始终召唤不出水元素，前期的步兵在熊猫的打击下已所剩无几，2级MK上前线无异于送死。此时ToD终于拿出了Hum的杀手锏，只听基地一声



图6：面对全民皆兵阵，NE无可奈何

钟响，一条农民长龙顶了上去，ToD给自己做了一个封闭地形，而且是一个会关门的地形，DH与熊钻进去后只得郁郁而终（**图6**）。

不光Hum有民兵，其他种族如NE吹风流第3英雄选择地精工兵召唤口袋工厂、UD使用蜘蛛流时的骷髅兵或小强的穿刺、Orc少量投石车或加速卷轴的使用等，很多时候它们存在的价值就在于维持自己的阵形与破坏对手阵形。

二、走出APM的误区，合适实用方为王道——如何完善自我操作

说起操作就不得不提一下APM与操作之间的关系，自W3 GMaster（魔兽录像分析软件，可以显示APM值）诞生之日起这个问题就一直充斥于各大魔兽论坛上。笔者看来APM只与每个人的编队以及行军习惯有密切关系，真正需要达到高操控速率的机会并不多。比如双线时要保证较高的刷新率（不同部队之间切换检查的频率），以及战斗之前要尽快完成布阵、施法、使用宝物等操作，而这些瞬间增高的APM值平均下来在一场比赛中就所剩无几了。按经验来说，200左右的操控速率完全可以满足一场激烈比赛的要求，多出来的那些APM自然就是令人诟病的废操作了，但也

有相当部分的玩家喜欢在游戏中保持较高APM的习惯，这样方便在需要高频率操作时手动操控速率能迅速提高，这时“废操作”的作用等同于体育比赛中的热身，笔者自身也属于这种类型，因为感觉这样可以更兴奋、更自信。所以说APM与操作好坏并没有必然联系。

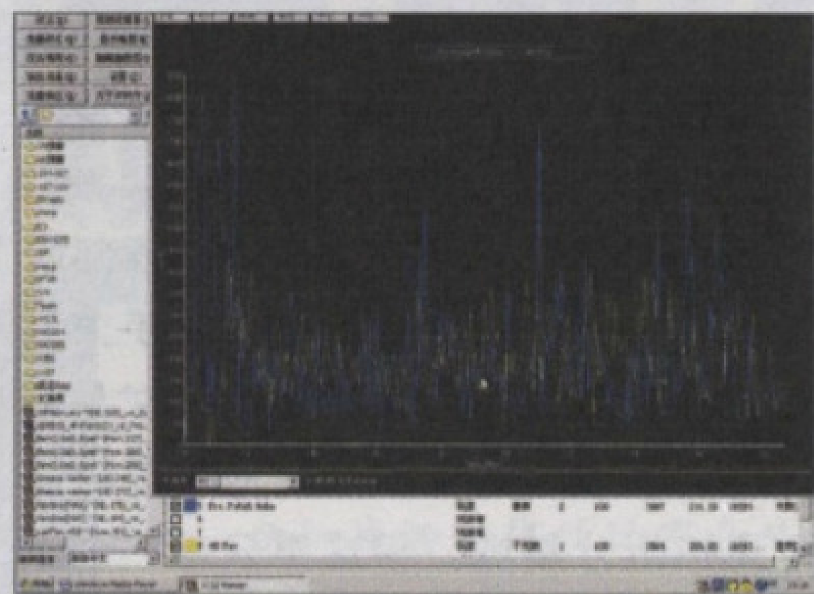


图7：Fov的操作远比对手细腻

图7是incup上鬼王Fov一场比赛的Rep数据统计，可以看到双方APM基本一致，均在200出头，但对手在开始阶段APM瞬间竟然逼近900大关，此后APM峰值也数次超过600，而这边Fov的APM一直平稳保持在150～300左右，没有明显起伏。看似对手的微操作峰值比Fov高得多，但看过比赛却明显感觉Fov的操作比对手高一个档次。所以说操作好坏只有在真正看过比赛之后才能得到答案。说到这里不得不提对于“开关队形移动”的设置，笔者建议还是关闭为妙，因为战斗情况复杂，将自己队形交给电脑控制实在不是明智之举，自己的队形还是自己随时掌握好。

对于想提高操作的玩家我给出3点建议：

1.基本命令的使用是很多玩家容易忽视的，正确使用基本命令键完全可以使你事半功倍。

平时的战斗中使用频率最高的基本命令快捷键无疑就是“A”与“Shift”了，大多数玩家战斗前的操作步骤基本上都是：先将近战部队“A”过去，然后远程部队以及法师用“Shift”连续选择要击打的目标，随后的战斗中就主要注意英雄走位以及技能宝物的释放。这是现在最普遍的做法，但也是很多朋友想提高操作时的瓶颈，这种看似高效率的操作方式，如果研究一下就会发现并不完美。首先是近战操作，“A”过去虽然方便省事，但近战单位往往只会在前线一对一地厮杀，而最好的办法却是实现在前线小范围的多对一。图8是个典型的例子，双方在兵力相同的情况下采取了不一样的操作方式，对手红色的操作就是前面说的“A”过去，而主视角蓝色则是在站位允许时采取的局部三对一方案，结果是对手2只熊被打成重伤，而自己部队却是平均分担伤害，孰优孰劣一眼便知。

再说说远程部队的操作，大多数使用“Shift”键的玩家在连续选择好攻击目标之后往往就放任自流了，聪明的敌人会巧妙利用这一点。举个例子：一次笔者在后期使用蜘蛛+毁灭+憎恶与Orc决战，在用“Shift”依次给远程部队选好攻击目标后便不理会



图8：小范围的操作可以占到不少便宜

他们了，远程+肉盾的组合阵形起初保持得很好，可当齐射到一个狼骑时，对手使用了加速卷轴并把那个狼骑拉开，蜘蛛与毁灭为了追狼骑一拥而上，阵形立刻大乱。更郁闷的是旁边对手还藏匿了一些蝙蝠，毁灭速度快，一马当先冲上去，没有了蜘蛛网的保护也损失惨重，这都是教训，时刻注意场上局势是马虎不得的。

最后要说的是法术单位的操作，具体如何操作因人而异，没有特殊情况笔者不推荐将法师与远程英雄以及兵种合编为一队，因为另编一队不仅可以更好地保持队型保护法师回避对手攻击，在需要技能的时候也可以第一时间切出。有个法师操作小技巧：实战中一些完全可以不用费神操作的法术（如雕像的枯萎精髓、树妖的驱散）常常会出现问题，要不就是他们打人不放法，要么就是需要时却释放不及时，如果手动释放会浪费大量宝贵的操作。其实解决这个问题的办法很简单，使用“S”可以使正在进行物理攻击的法术单位停止活动而重新选择动作，因为释放技能的优先级是大于物理攻击的，所以他们会立即释放法术，例如UD的雕像移动到指定地点后只需按下“S”它就会立即加血加魔，而不会用那微弱的攻击去进行“伤害输出”。

2.合理的编队可以大幅度提高你的战斗效率，特别是在混战中良好的编队可以使你占据主动。

因为编队与战术以及玩家习惯有很大关联，各种编队方法也五花八门。我见到过一些玩家很不明智地放弃自己使用多年已经能运用自如的编队，而去盲目跟风学习职业选手的各种操作，其实即便是同一个种族的职业选手，他们的编队与操作都有巨大的差异。只要编队能符合自己的战术特点，战斗时下意识地能切换出想要的单位就可以认为是优秀的编队。笔者这里简要介绍一下自己常用种族UD的编队经验，请注意同样的蜘蛛流在对阵不同对手时的编队区别。

UD（死骑+巫妖+地穴领主，蜘蛛流转毁灭）vs Hum（龙鹰+狮鹫+飞机）

1队：巫妖+地穴领主；食尸鬼与憎恶

这么编队是为了方便在对手英雄站位不好或者身上补给品不足时把握机会，如果发现有这种情况便立即使用霜冻新星+腐蚀之球+穿刺与近战部队围歼英雄，死骑为了安全单独使用F1控制走位，如果需要缠绕将单位拉出来加。

2队：蜘蛛

将蛛网的自动释放关掉，因为有经验的对手会用飞机冲上来骗有限的蛛网，而主要的攻击目标是轻甲的狮鹫，蜘蛛另编一队是为了第一时间切换出蛛网。

3队：毁灭+雕像

将他们编为一队是为了方便战斗前迅速将雕像全换为魔满的毁灭，不要保留雕像，不然在狮鹫的攻击下会瞬间被打掉，而且对手目标是英雄秒杀以及点射，车子范围加血优势无法显现，毁灭的任务是第一时间去攻击直升机。

UD vs NE（熊+鹿）

1队：死骑+憎恶

排成一道墙“A”过去，地穴领主单独F3控制走位，最好情况是NE的熊也排成一排“A”过来，走到侧面穿刺。

2队：巫妖+毁灭+蜘蛛

巫妖携带腐蚀之球，利用腐蚀之球远程部队FF熊，至于小鹿在对手阵形没被破坏前暂不考虑。

3队：车子

留2辆车子，利用上面介绍的“S”技巧在后方加血加魔

UD vs Orc（狼骑+兽兵+蝙蝠）

1队：死骑+巫妖+地穴领主+憎恶

肉盾组合，横排好阵形“A”过去，推荐“A”过之后立即控制死骑跟在地穴领主后面。英雄全编一队是因为与Orc交战大多场面混乱，给憎恶甩缠绕可以从编队头像里点击，如果遇到2个憎恶同时没HP的情况，就可以给血相对多憎恶的加缠绕，另外一个迅速用巫妖的黑暗仪式变掉，不仅对手没经验还能增加一些魔法。

2队：蜘蛛

蜘蛛单独一队是为了第一时间切换出蛛网，建议把蛛网的自动释放打开，对手的蝙蝠冲上来之后可立即按下“S”，蜘蛛会立即释放蛛网。另一种突发情况也必须要做好准备，对手有时会使用加速卷轴，然后蝙蝠会蜂拥而来，那就必须要立即手动释放了。

3队：毁灭

有经验的Orc不会大战一打响蝙蝠就冲上来，毁灭的走位要单独控制。

上面所说的都是理想情况，实战中遇到突发情况要灵活应对，例如当Hum遇到UD出熊猫时就要为自己的直升机单独操作了（图9）。

3.特定的操作必须强化练习，这也是普通玩家与职业选手差距最大的地方，没有任何捷径，苦练才是王道，熟练流畅的阶段性操作可以使你把握比赛的转折点。



图9：Tod的飞机与熊猫始终保持距一段离



图10：大战前将雕像变为魔满的毁灭是UD的必修课



图11：出神入化的传送可以转变局势

这里面初级的包括诸如熊猫DF连续技、UD的CN双杀、雕像转成满魔的毁灭（图10）、Orc均匀施加灵魂锁链等各个种族玩家的必备技术，进阶的如NE的切换传送权杖（图11）、树妖躲避投石车、攻城武器的点射、回扯没血的单位等。赏心悦目的操作也是魔兽比赛很重要的欣赏部分。

三、帮你战斗的第三只手——宝物的分配与技能的使用



图12：Tod的4个群补用得恰到好处

战斗时牵扯的宝物大多属消耗品，本文只简要介绍与前线战斗息息相关的两种常用物品。一位使用NE的朋友经常对笔者重复一句话：吹风流不带群补无异于慢性自杀，这点相信精于此道的玩家会双手赞同。不仅是吹风流，群补在大战中的作用大家都明白。举个极端的例子，图12是ToD与Moon在E3的一场比赛，ToD在决战前并没有选择将人口暴到100，而是花了1000大洋买了4个群补，战斗中这4个群补完全抵消掉了Moon英雄的叉状闪电与火焰雨的伤害，群补帮助ToD弥补了自己队伍血少机动性差的缺陷，部队自然所向披靡。使用群补还有另一种情况，风暴之锤与妖术这类技能可以限制英雄使用物品，UD为了保护DK不被击杀，群补一般都会放在CL身上做急用，往往这150点HP就可以挽救被困英雄的生命。再谈谈回城卷轴的使用，图13与图14是回城后两种截然不同的效果：前者在没有足够群补与装备的情况下选择回城，而且没有选择合适的降落地点，结果是整支部队遭受了一阵冰天雪地+过山车后损失殆尽；后者却是一次成功的回城，降落的位置成功打乱了对手的阵形，Orc只得收兵，NE分矿得以保全。



图13：一次糟糕透顶的回城



图14：Orc阵型被NE的回城瞬间打破

希望读者朋友们在阅读本文后，再加上一定的练习，前线战斗能力会有提高。魔兽对战对于玩家各方面的要求都较高，本文的方法也可能不是最好的，但笔者希望玩家在看过之后可以增进自己对游戏的理解，玩家也可以完全不受本文束缚，去勾画属于自己的前线作战理念，因为锻炼各样的思维方式在游戏内外都可以使我们受益匪浅。

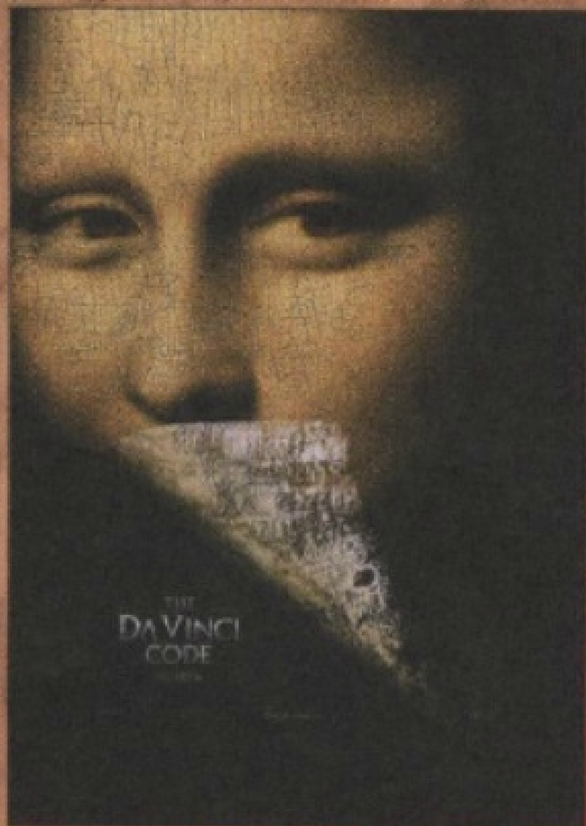
关于达·芬奇

■游侠 龙神将

一、《达·芬奇密码》引出的疑云

如果不是一部备受争议的电影及其原著小说，甚至包括随后衍生出的游戏，也许达·芬奇这个名字在中国还不如可口可乐的“芬达”火。关于《达·芬奇密码》的剧情，本文不作过多的讨论，对其有兴趣的玩家可参考各类相关的“解码书”，这也是目前书市上的热点。下面让我们先从这部小说的作者说起。

丹·布朗是美国当今最著名的畅销小说作家。自1996年开始，丹·布朗对密码破译和秘密情报机构产生了浓厚的兴趣，于是他创作了第一部小说《数字堡垒》。该书探讨了公民隐私与国家安全的矛盾，推出后迅速成为当年美国畅销榜上排名第一的电子书。紧接着丹·布朗又写了《欺骗要诀》。这部作品是《数字堡垒》的续篇，不过书中将关注的焦点放在了政治道德、国家安全以及对高科技保密等方面。由于此类型的小说受到读者们的青睐，更激发了丹·布朗的创作激情。在此之后，他接连创作了更成功的畅销书《天使与魔鬼》和《达·芬奇密码》，尤其是后者掀起了“科学加宗教”这种惊险小说模式的新高潮。《达·芬奇密码》自2003年3月问世以来，就一直高居《纽约时报》畅销书排行榜榜首，在《出版家周报》和《华尔街杂志》上也是名列第一。除了电影外，《达·芬奇密码》的电脑游戏也号称严格按照原著的架构来构造其情节，制作小组承诺游戏将会以原著小说的“行动——导向悬疑”为特色。如此看来，如果有玩家愿意玩这款游戏的话，顺便买一本原著小说来就可作为参考攻略了……



《达·芬奇密码》刚刚在中国也掀起了一阵热潮

不管有没有看过《达·芬奇密码》，很多人都知道达·芬奇本人是一个杰出的机械师、画家、密码学家。这样的优秀人物自然是个可供挖掘的“富矿”，于是除了同名冒险游戏《达·芬奇密码》之外，在同一时间还有类似冒险游戏，如主要内容是围绕当年达·芬奇留下的谜团而调查探究的《达·芬奇的秘密之被禁的手稿》、借助了大量达·芬奇设计的古怪机械的奇幻游戏《国家的崛起——传奇延续》等产品蜂拥而来。在这些游戏中，基本上都将达·芬奇塑造成一个领导文艺复兴时期一切科学技能的无所不知的超级天才。这就有点像国产游戏《轩辕剑》系列中对墨家文化的描写，那些机关兽与密码桶看起来似乎很有彼此呼应的味道。


以“达·芬奇风格”为卖点的《国家的崛起——传奇延续》

这样一来就产生了一个问题：《轩辕剑》系列中对墨家文化的描述，肯定存在着严重的夸张和虚构的成分，那么西方游戏中对于达·芬奇的刻画，是否也存在着同样的误区呢？如果我们在任何一本百科全书中查阅的话，都能很容易地找到对达·芬奇的简要介绍：莱昂纳多·达·芬奇是意大利文艺复兴时期第一位画家，也是整个欧洲文艺复兴时期最杰出的代表人物之一。他是一位思想深邃、学识渊博、多才多艺的艺术大师、科学巨匠、文艺理论家、大哲学家、诗人、音乐家、工程师和发明家。他在几乎每个领域都做出了巨大的贡献。后代的学者称他是“文艺复兴时代最完美的代表”，是“第一流的学者”，是一位“旷世奇才”，是文艺复兴时期欧洲最伟大的男子。当时的欧洲人认为把所有的以及更多的赞誉给他都当之无愧！

这一切都是真的吗？会不会太过分了？那么，现在我们就来看看历史上真实的达·芬奇的生平经历吧……

二、巨人中的巨人——达·芬奇

1452年4月15日，一个非婚生子在佛罗伦萨附近的芬奇镇出生。这个孩子的父亲是位有名的公证人，佛罗伦萨大行会的会员，母亲则是贫苦的农家少女——这就是达·芬奇出生时的故事。所谓的非婚生子就是不受当时法律保护的私生子，但是欧洲人坚持称他为非婚生子的原因，是出于对达·芬奇的尊敬而采取了这种委婉的说法。达·芬奇是私生子不假，不过他那位不负责任的老爹可远不止他一个后代——事实上达·芬奇的老爹结过四次婚，生有十子二女！这位精力充沛的老人直到78岁高龄时还再次当上父亲，在这种情况下作为私生子的达芬奇在家族中的地位如何就可想而知了。不过，达·芬奇的童年也不能说过得苦难，因为他不仅天赋聪颖，还遗传了母亲俊美的外貌，更有“绘画神童”的声誉。所以他的祖父母十分喜爱他，而他的叔叔也将他视为己出并将财产遗传——可惜这份财产并不算丰厚，所以后来少年时代的达·芬奇不得不去当学徒工糊口。此外，达·芬奇终其一生都要到处接洽各种绘画或雕塑的订单，为了生计而苦苦奔波。可见他那位富裕的父亲没给他留下什么，以至于达·芬奇没能将有限的时间和精力投入到无限的科学研究、艺术浸淫中去。


号称完全改变自原著的《达·芬奇密码》游戏

少年时代的达·芬奇不仅对美术有独特的才华，还精通数学、擅长音律。他在为米兰公爵演奏竖琴时，使用自制的乐器进行了精彩绝伦的演出，一时轰动了米兰。此外，达·芬奇体格健壮，爱好各种体育活动，还是一位善于驯马的好骑师。他的口才甚好，在辩论中几乎百战百胜。他的左右手均能书写作画，他留下的许多秘密手稿都是左手自右而始反写出来的，后人只有借助镜子反射出来才能辨认。在《达·芬

奇密码》中我们可以看到相关的谜题设计。

虽然达·芬奇爱好颇多，但绘画在他心目中的地位却无与伦比。不过在他那个时代绘画还是一项比较低贱的职业，所以达·芬奇的父亲希望他能学习法律，将来好做一名公证人。以达·芬奇父亲的角度而言这也算是一番苦心：既然不可能给这个孩子留下财产，那么至少要让他能够得到能过上富裕生活的职业。不过达·芬奇却如《红楼梦》里的宝二爷一样，只肯在"奇技淫巧"上动脑筋，不肯在通往公证人职位的功名路上花费一星半点的功夫。所幸如此，我们才能看到一个伟大的画家达·芬奇，而不是一个佛罗里达默默无闻的帅哥公证人。



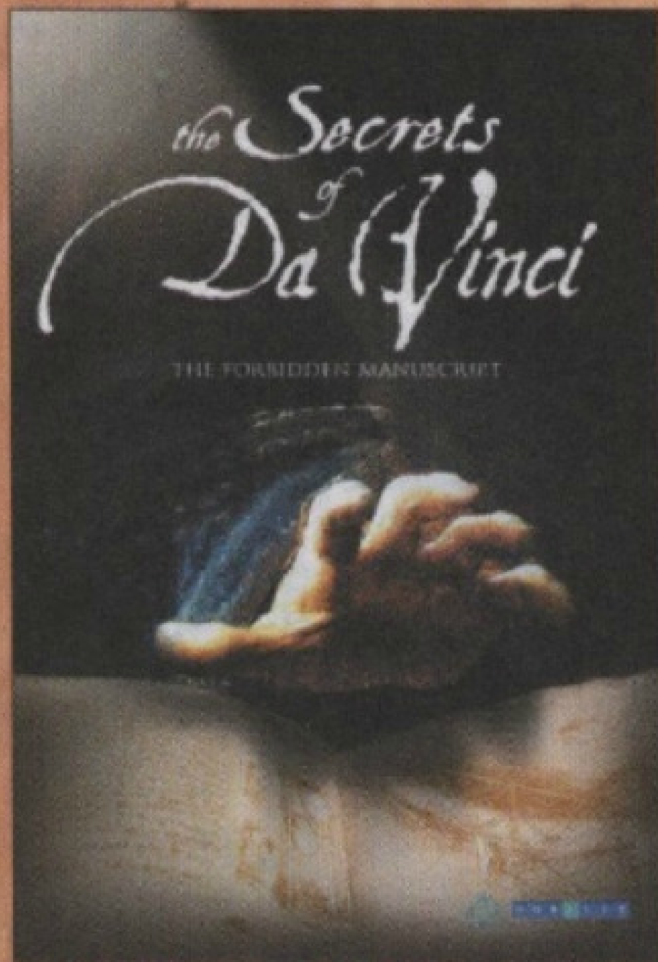
达·芬奇在机械学和密码学方面的专长很适合改编为解谜类游戏

在文艺复兴时期，名画家跟现在的美女作家或20世纪80年代后的作家一样多如牛毛，可是大家却只承认其中三位的才华：达·芬奇、米开朗基罗和拉斐尔。正似当代男人唱高音的很多，但我们也只认可其中的三大男高音一样。按照一般的规律，包括音乐家、美术家、文学家等在内，大多在活着时都郁郁不得志，作品不受欢迎而穷困潦倒；一旦其死后，世人才惊呼：天才啊！真可惜怎么没早点发现……平生只卖出过一幅画的梵高就是其中的典型。而达·芬奇则是例外，他是那种为数极少的在活着时自身才华便已得到世人认可、赞扬的幸运者。虽然他也穷困潦倒，经常扔下未完成的作品，在佛罗伦萨与米兰之间跑来跑去，但总算能得到贵人庇护。那个年代，画家跟政治权贵有很密切的关系，因为除了教堂邀请画壁画之外，他们都是靠富商或有政治地位的公爵邀请画肖像谋生。而一旦画家的作品被贵族喜爱认可的话，他们往往也能从贵族那里得到许多支持和帮助。例如，达·芬奇是艺术史上第一位对人体和动物的比例做过系统研究的艺术家，他研究解剖长达40年之久，还亲自解剖了30几具各种年龄的尸体。他不但熟悉人体外部的比例，而且了解人体的内部构造，因此笔下人物的比例、结构、动态都十分准确，无懈可击。他留下过一幅著名的人体解剖素描"维特鲁威人"，这幅素描把完美的人体造型包含在一个圆形和正方形中，被认为是最成功的设想（编者按：实际上注意过大软"乾坤一技"栏目开头的读者，肯定会觉得这幅画很眼熟）。不过在达·芬奇的时代，私自解剖尸体可是要上绞刑架的，甚至直到四百多年后的19世纪解剖尸体也不合法。在马可·吐温的《汤姆索亚历险记》中，那个倒霉的南方小镇医生，正是为了到坟场偷盗尸体作解剖才遇害的。达·芬奇敢这么做一方面是自己的胆量足够大，另一方面也是因为他受到了所在地贵族保护的缘故。

达·芬奇的那些不朽的画作自然不需在这品评文章里再作什么颂扬和推崇了，我倒是对他曾涉足的其他领域感到非常好奇。事实上，达·芬奇之所以被后世如此称颂，也多源于这些绘画以外的才华。如果我们去自然博物馆探究的话，就可以看到画家之外的另一个达·芬奇，那就是"科学大师达·芬奇"。他在机械、医学甚至军事等多方面的才能让人叹为观止。他的奇思妙想，他的新奇发明，不仅在当时独具一格，而且在很大程度上直接影响了后世科技的前进方向。也正因此，他才在现在的游戏和小说中如此频繁地被提及。

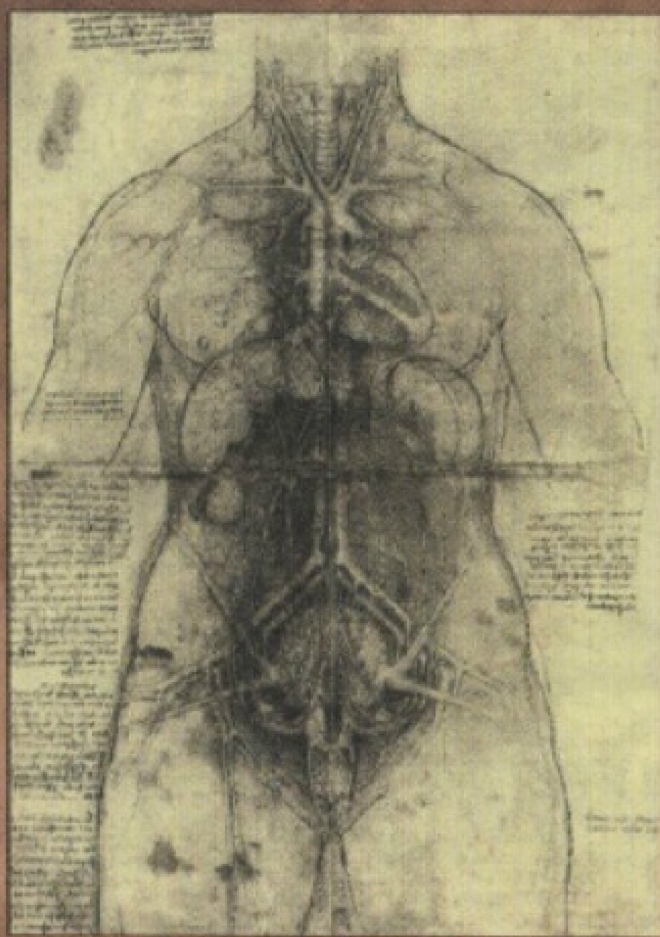
达·芬奇通过人体的解剖而认识到人体本身就是一架最复杂的机器，使得他可在手稿中画出，甚至可能亲手造出了第一个人形机器人。为了证明机器与人体间的紧密相似，达·芬奇在1495年，在创作《最后的晚餐》前设计了一款机器人。与现在人们可以设计出的机器不同，达·芬奇设想中的机器人完全就是个"骑士"。这是西方文明世界的第一款人形机器人：它身着15世纪末的意大利式盔甲，内部主要用木头做成，还有部分皮革和金属。它的模样威武，通过钢索系统进行工作，可以挥舞胳膊，坐站自如，甚至转头和张开下腭。在它的胯部有一个圆盘齿轮作为驱动装置，通过两个机械杆的齿轮与位于胸部的另一个圆盘齿轮咬合，再通过一个传动杆让头部向不同方向转动。只要再配备一个自动鼓，"他"甚至还可以发出声音。这可以说是最早期解剖学和人体运动学的研究成果。了解《轩辕剑》系列的读者，可能会立即想到这个机器人很像那个跟着辅子彻闯荡天涯的墨家的机关人吧？不过，显然达·芬奇没有考虑过使用老鼠来作为机器人的引擎。

在设计机器人之前20年，达·芬奇还曾设计出一种由飞行员自己提供动力的飞行器，并称其为"扑翼飞机"。它模仿鸟儿、蝙蝠和恐龙时代的翼龙，具有多个膜状翅膀。达·芬奇认为只有扑翼机才能既具备推力，又具备提升力。按照达·芬奇的设想，这种飞行器双翼展开共11米宽，大约1.6米的驾驶员仿佛是背着它在飞行。驾驶员在操作时，脚需要不停踩踏一个动力滑轮，双手也要同时摇动手柄帮助提供动力，头则用来控制方向。如果说机器人与机关人类似，那么这个扑翼飞机与传说中鲁班制作的木鸢又显然系出同源：据唐朝《酉阳杂俎》中记述，与墨子同时代的鲁班曾模仿鸟类飞行的原理制作了一只可乘坐一人的木鸢，其原理与达·芬奇的思路如出一辙。事实上后来有许多人试图模仿达·芬奇设计的飞机，然而他们的结果都逃不过失败的命运。其实，达·芬奇也早已意识到人类不可能强壮到挥动机翼的地步，因此留下了一段笔记，上面说单凭人力无法实现飞上天空的梦想，因此奉劝后人放弃这种思想。不过至今为止，人类探索扑翼飞机的努力也从未停止过。



凑热闹的《达·芬奇的秘密之被禁的手稿》

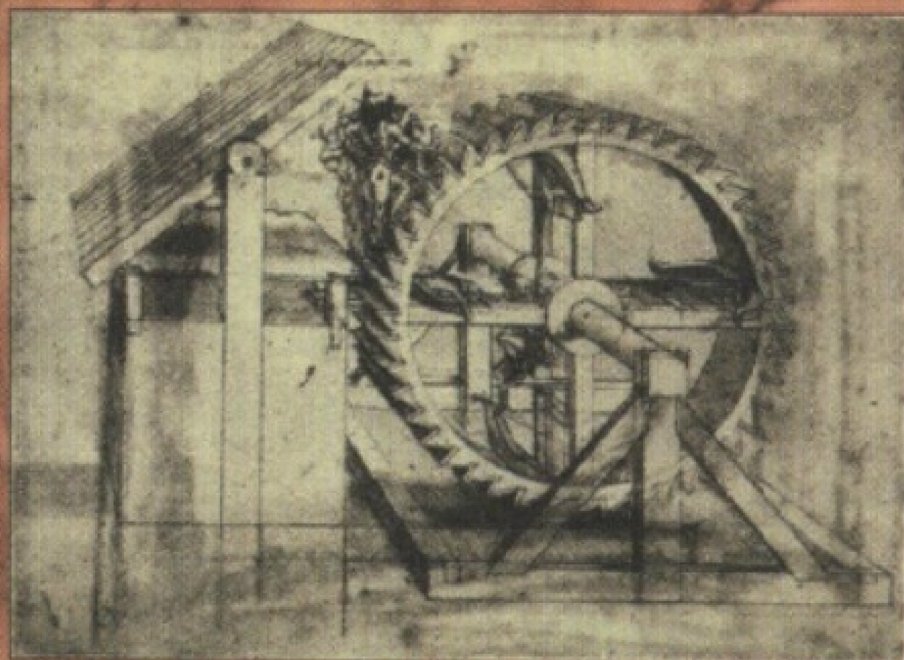
达·芬奇还设计过一种能够自动行驶的木车。这种自动行驶车可以像钟表一样


达·芬奇的人体解剖绘画手稿

上发条后启动，车子可以通过与轮子相连的圆盘来控制速度。此外，这部车子还有个带绳的手闸，当要刹车时，拉动手闸后车就停下来了——这种自动行驶车的基本原理与后世的汽车完全一致，令人惊叹！说到这里，似乎连鲁班都输给达·芬奇了：据东汉时的《论衡·儒增篇》记载说，鲁班为母亲做了一辆可以自动行驶的木马车，老太太高高兴兴坐上去，没想到鲁班竟然忘记了设计刹车系统，木马车开动后竟然一去不返，鲁老太太就此宣告失踪，大概一直跑到了爪哇国……

除了上述的奇妙设计之外，达·芬奇还设计过河道挖泥船、螺旋桨驱动船、直升机、降落伞、机枪、坦克、潜水艇、双层船壳战舰、起重机、纺车、机床、冲床、自行车等。《国家的崛起——传奇延续》这款游戏就参考了达·芬奇的机械发明设定，号称是具有"达·芬奇风格"的战略游戏。在天文学方面，达·芬奇在观察天体后提出"太阳是不动的"结论，早在哥白尼之前就否定了地球中心说，并幻想过如何去利用太阳能。他认为月亮本身并不发光，只能反射太阳的光辉。在物理学方面，他否定了制造"永动机"的可能性。

达·芬奇还是一位杰出的思想家。他坚信科学，常常流露出对宗教的怀疑和厌倦。他曾写道：真理只有一个，它不是在宗教之中，而是在科学之中。他提出以自然造化为师，鼓励人们向大自然学习。他认为认识起源于实践，知识的获得是依靠直接的观察和经验。他的实验工作方法经伽利略从实践上加以发展，后来由英国哲学家培根从理论上予以总结，成为近代自然科学最基本的研究方法，为伽利略、开普勒、牛顿等人的发明创造开辟了道路。


达·芬奇的机械设定手稿

被恩格斯称为文艺复兴时期"巨人中的巨人"的达·芬奇，在人类知识的诸多领域都取得了非凡的成就。他走在时代之前，他是包罗万象、精湛无比的天才，永不满足的孤独的探险家，他思索的触角远远超越了他的时代，有的竟然能够和我们的时代会合。一部《达·芬奇密码》并不能道尽大师的才华，他留给后世的那些神秘手稿中到底隐藏了多少未知的秘密啊！

三、我们曾有过的辉煌……

达·芬奇出生的1452年，相当于明朝代宗景泰年间；而他逝世时的1519年，相当于明朝武宗正德年间。那么，当这位西方的巨人以他无穷无尽的想象力领导着文艺复兴和近代思想启蒙的潮流横扫欧洲大地的时候，我们的祖先是否依旧鸦雀无声呢？

中国曾是世界上最大最先进的帝国，在世界上曾长期保持领先地位。正是在进入明代中叶之后，在中国开始出现东西方科学文化交融的迹象，此时西方自然科学知识开始随着传教士一同进入我国。公元1405～1433年，当西方的大师还未出生时，郑和已经率领规模巨大的船队七次下西洋了，这时明朝的航海术和造船术领先于西方数百年。郑和的旗舰"宝船"船长达150.5米，可容1000人，是当时西方人无法想象的世界上最大的大型远洋船舶。明代的中国海员更能利用帆和舵的配合，在逆风中沿"之"字形航路前进，这在当时是只有中国人才掌握的先进的航海技术。

我们常被不负责任的影视作品误导，以为古代中国的士兵总是以长矛大刀来拼杀的。其实在明代，火药兵器得到了极大的改良，在与蒙古和满洲等异族入侵者的搏斗中，骑兵不占优势的明朝军队大量使用火器克敌。当欧洲人手中的原始火枪还未普及的时候，明代军队中已经有三分之一是火器手了！在明代出现的先进火器包括有：地雷、开花榴弹炮、以火药喷气推进的火箭、手榴弹、水雷和各种火铳。其中以火药喷气推进并载送火药至敌方爆炸的火箭、往复火箭和两级火箭等，都是现代火箭技术的前身。明朝嘉靖年间杰出的火器研制专家赵士桢发明的五连发"迅雷铳"，是世界上最早的机枪雏形；"迅雷铳"的铳杆中还内置有火球，可以发挥火焰喷射器的作用。在达·芬奇设计坦克的时候，明朝早已有装备着火枪和火炮的小火车、独轮车、偏箱车、全胜车、轻车、雷火车、先锋霹雳车、独辕车、武刚车、战车、军队小车等原始"坦克"装备军队了。仅仅在天顺六年就建造了装备大铜铳的兵车1220辆，供京师使用。

1519年5月2日，巨人中的巨人达·芬奇在法国去世。据说临终时，除了一直陪伴着他的爱徒之外，还有法国国王弗朗西斯一世陪伴在侧。他的不朽杰作《蒙娜丽莎》等作品，被法国人当作国宝珍藏于卢浮宫。作为异乡人，达·芬奇享受到了无比的荣耀……在大师故去后，西方世界的科学和艺术探索并没有停下脚步，随着思想启蒙和工业革命的到来，一个贫穷落后的欧洲已经一去不复返了。而反观中国，腐朽透顶的明王朝很快亡于满洲贵族之手，在康、雍、乾三朝时期的文字狱达到了中国五千年历史的极点。中国在自然科学和社会科学领域都陷入了长期的低迷之中，中国在近代史的挨打命运这时便已经注定了。

俱往矣……忽然想起了黑岛工作室那款无奈的告别之作《狮心王》。在那部作品中，达·芬奇不是以一个巨人中的巨人，而是以一个和蔼老者的模样来到我的面前，耐心地为我在那个迷茫而未知的陌生世界中指引方向。这就是我心目中的达·芬奇，一位孤独的智者、一位亲爱的朋友……写到这里，我忍不住要在心里问候一句：你好，达·芬奇！



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《三国群英传VI》心得两则

■广州 kaster

快速收集装备

最近在玩《三国群英传VI》时发现一个Bug，可迅速获得装备若干，详细方法介绍如下。

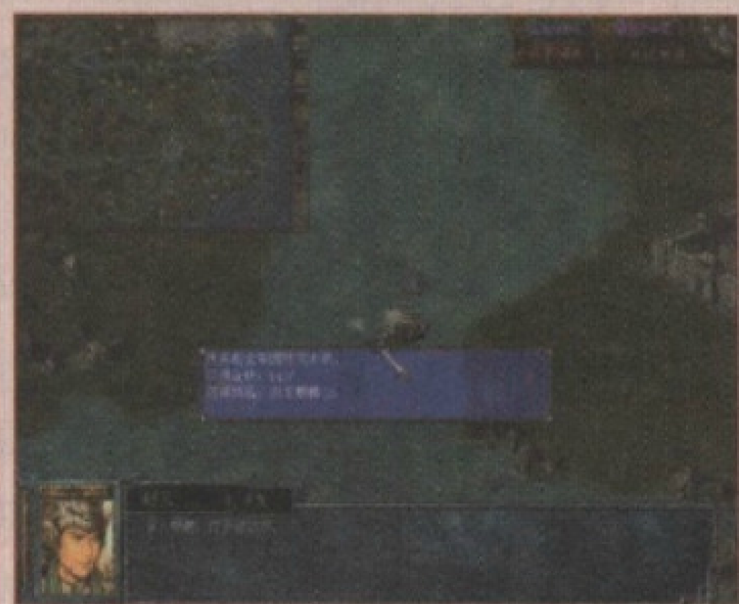


图1

如**图1**，这是第一次杀死“水妖皇”时的画面，得到物品是“白玉麒麟×2”（呵呵，不要羡慕，精彩才刚开始）。显示这个画面时，时间是暂停的，此时用鼠标对准部队上方，迅速双击，这时出现如**图2**的画面——战斗居然又开始了！是不是很奇怪？这是经典的Bug，由于游戏设定怪物消失时是采用“逐渐消失”方式，而此时时间是暂停的，相当于怪物还没逃走，还可追着打。不要多想，即使刚才的战斗里我方武将只剩下10点血了也要继续杀！战斗再次开始后出现如**图3**的画面，注意看，怪物只有1点血，随便我们怎么践踏它了。胜利后又可拿到装备，**图4**中是我拿到的30级“神鬼方天戟”。



图2

经笔者测试，如果你双击动作快，可连续打5场，不愁不出好装备。当然，如果对手换成是神仙，同样是第1次花点力气杀杀，以后每次都很好打了。这样武将的武力、智力迅速就上来了。至于坐骑，不是每次都能幸运地得到“白玉麒麟×2”的，坐骑还是要去抓的。啥？它不投降？那就用力鞭笞它！利用此Bug，因为以后几次战斗坐骑的血只有1点，所以是很容易投降的……怎么有点无赖的感觉，哈哈。



图3



图4

力斗神兽

最后再说说1 VS 5神兽的打法（不要怀疑，做到这一点并不困难）。如**图5**，我派赵云上比武场，同时对付5个神兽，整个过程就使一个武将计——“剑轮舞”。一般4～5次“剑轮舞”就能把5神兽打翻。注意这个过程要控制好，武将等级不高就先到处跑跑，先蓄满1～2个计再上。一般24级左右的武将上去就可放翻它们了，如果武将等级不高，可多派几个会此技能的武将上场，不过要一个个地去，这样5神兽才能上来围剿你。此打法限于同时打5神兽，如果是打单一神兽的话，派个文官上去开盾当“坦克”，然后主力武将在神兽屁股后召唤天剑猛砍它的PP就是了，或者两个武将轮流上去当“坦克”，文官在后面当“奶妈”的打法也可以……（原则：决不带兵！）



图5

这样下去，武器装备的收集是相当迅速的，武将能力的提升也很快。最后，祝大家多多收集高等级装备。

《半条命2——第一章》过关四大难点释疑

■晶合实验室 双田芳

《半条命2——第一章》作为资料片延续了游戏《半条命2》充满创新的操作技巧，玩家可通过思考实现过关方式的多样性。整款游戏难度不高，笔者仅将个人的一些心得总结如下。



图1

1.光球弹射

在第1关“过度惊慌”中，由于需要吸光球弹入发电机，连接许多粒子桥，因此吸光球弹射的技巧也尤为重要，在起初的几处地点，仅需将光球弹入高处的发电机后，快速按Shift+前进便可通过，较容易。其后，有几处前方被屏蔽遮挡的发电机，需要运用技巧将光球反弹入发电机方可启动，此操作中有两处颇有难度。一处是第1关末期随电梯下降过程中停止之处，对面有一处被封在室内的发电机（图1），按照之前的惯性思维，许多玩家不厌其烦地尝试如何通过弹射进入，其实是错误的。正确的方法是先将右侧门口的物品通过重力枪吸走，再弹射光球即可（图2）。其后的另一个发电机前方也被物体遮挡（图3），不过此次挪走物体后，仍有一个僵尸不断捣乱，可先弹射一个光球将其解决后，再将光球弹入发电机即可。另一处在第2关“直接干涉”开始不久，来到顶部蓝色光球球心处，有一个发电机的室内，可先从屋外吸一个光球弹入发电机后启动，一部发电机将从地面下上升（图4），此后通过发射光球的通道以及旋转的轴心，辗转进入坑下后，有3处发电机需要弹射光球，顺序是从右至左（图5），注意，左边的一处要站到升降梯后再弹射光球。



图2



图3



图4



图5



图6

2.蚁狮堵口

第3关“爬行生物”的难点主要在于对付从地下涌出的大量蚁狮，在进入一个室内的场景中，有一处需要玩家搬动旋转的开关，笔者为了对付涌出的大量蚁狮，曾利用上一场景中的油桶和木板搭建了一处“防护墙”（图6），虽然有效，可支撑到打开大门，但并未达到根治的目的，正确的方法应是利用重力枪将汽车顶到蚁狮的洞口，达到“堵口”根治的目的（图7）。此后一处3层的楼梯处，以及第4关“逃离城市”中的街道上，用同样的方法可对付蚁狮。



图7

3.电击跳跃

第4关“逃离城市”末期有一处积水的场景，需要打开开关，通过带电的水中到达对面。通过的正确方法是：先打开开关，此时来到不断晃动的踏板处，用重力枪将对面的蓝色桶吸过来，利用浮力放在踏板的末端进行支撑（图8），然后快速按Shift+前进跳跃到前方配电箱旁（图9），再跳跃至右侧的水管处，沿水管进入房间后到达对面。

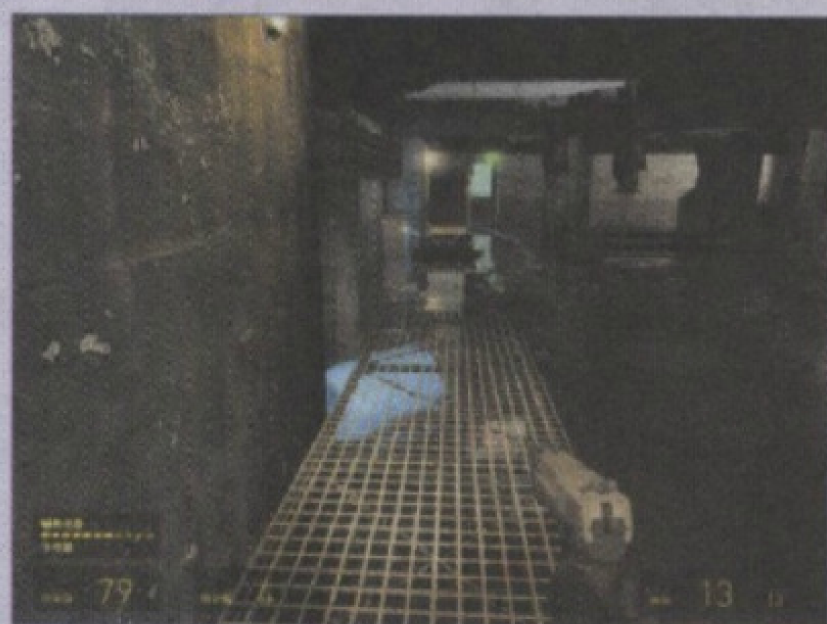


图8


图9


图10


图11

4.榴弹炮神

第5关“离开17号城市”中，笔者认为最有价值的武器是榴弹炮，在接到几次护送队友的任务后，玩家的数次往返将受到狙击手、装甲车以及对面楼顶火炮的袭击，当然利用榴弹炮可全部解决。此时，蹲守在榴弹炮弹药箱（数量无限）旁，可先跳至前方的垃圾箱内（图10），然后伺机发射榴弹（注意，为提高命中率，可在发射后利用鼠标控制炮弹轨迹，击中目标）。对付最后的Boss三角怪时，尽量利用它开火后的间歇，按Ctrl蹲射攻击（图11），注意你面前的挡板会被三角怪射穿，因此不要在一处固定的挡板处长期蹲守。

PES5的角球技巧

■四川 秦国强


图1


图2


图3

PES5中的角球不是简单地靠狂按□键就可进球的，由于PES5中的角球取消了进攻球员的自动抢点头球，所以难度也有所增加。正是如此，利用强移来控制己方的球员抢点从而摆脱对方后卫的卡位或拉扯是必不可少的。但这种方法也有一定局限性，比较适合开前点的角球，如果是接开到后点的角球，想必你就不会那么容易挤开防守你的后卫了，因为禁区的后点一般不会是一名球员来防守你，经常是两名以上的球员对你进行包夹，在这种情况下抢点，可能争到了你也顶不正的。所以开近点角球就是笔者下面要为大家介绍的一点技巧。

不知大家是否注意到，左边的角球用右脚的球员内旋，抢前点头球远角比较容易，右边的角球则同理反之（如图1）。在加旋时要注意此球员的弧度值，要根据弧度值的大小来调整发球的角度（弧度值高的球员要适当地向外调整，低的球员则要向内调整，至于具体调整多少，则需要玩家自己在实战中去体会、摸索。同时说明一点，外旋球的命中率较低，很容易被防守球员解围，很难形成有效的攻门机会）。然后要在门前大概找一个接应点，这是体现玩家经验之处，有经验的玩家能很好地看到防守球员漏人的地方，从而有针对性地开到那一位置，这样即使开出的角球质量不是很高，也会形成有效的攻门。调整好角度后，千万不要急着开角球，因为门前的球员此时可能还没有站好位置，一般等到门前的己方球员基本不动正对开角球的球员就可以了。至于力量控制在1/3到不足1/2为佳。开出球后，马上观察光标是否转移到接应点的球员头上，如果是，那么利用“R2+迎球方向键”来控制此球员挤位后再头球攻门（如图2），而如果光标还没有转移到接应点的球员，说明找的点不准，则要立即用L1切换到最外面的球员。然后用R2控制球员向外移动（如图3），躲开防守球员的拉扯，这样此球员接球后会做停球和护球动作，所以千万不能按R1。这时，如果能找到打门的空档，那就直接选择大力射门吧；如果防守球员已把射门的角度封死，那么可利用转身再扣球来拉开射门的角度。当然运气好的话，可能你身后的球员没人盯防，那么用脚后跟传球吧（如图4），接着来一脚重炮或推射（如图5），相信门将是扑不出来了。


图4


图5

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

FIFA 06游侠专业原创简体中文汉化包第一版

本汉化包是为了支持和宣传国内已上市的《FIFA 06简体中文正版》，同时为了弥补正版汉化中存在一些缺陷特意制作的完美游侠专业汉化包，希望所有使用本汉化包享受《FIFA 06中文版》的玩家，都支持购买美国艺电公司的《FIFA 06简体中文正版》。适用于任意版本的英文版游戏，同时也支持简体中文正版使用。

《魔法门之英雄无敌V》（Heroes of Might and Magic V）游侠论坛精华补丁攻略集

本攻略集包括了游侠论坛关于此游戏的多篇精华攻略心得、多个实用补丁、修改器等，十分全面。

《魔法门之英雄无敌V》（Heroes of Might and Magic V）v1.1升级档光盘补丁

《使命召唤2》（Call of Duty 2）v1.3升级档光盘补丁

《终极刺客——血钱》（Hitman4:Blood Money）精华补丁包

《终极刺客——血钱》（Hitman4:Blood Money）v1.1升级档光盘补丁

《国家的崛起之传奇》（Rise of Nations:Rise of Legends）官方繁体中文汉化包

《国家的崛起之传奇》（Rise of Nations:Rise of Legends）光盘补丁

《战争行为——严重叛国》（Act of War:High Treason）官方繁体中文汉化包

本汉化包可自由切换原始英文版为相应版本的繁体中文版，之后可使用游侠补丁网提供的补丁进入中文版。感谢游侠荣誉会员Belier根据官方繁体中文版制作。

《指环王——中土大战II》（The Lord of the Rings:The Battle for Middle-Earth II）游侠全版本简体中文汉化包

本版本适用于任意英文版、繁体版、游侠繁体汉化版，使用后也支持今后直接升级简体中文升级档。游侠版主poseden根据官方繁体中文版加最新v1.04简体中文升级档综合改良制作。

《指环王——中土大战II》（The Lord of the Rings:The Battle for Middle-Earth II）v1.4升级档补丁

《战地2——欧洲力量》（Battlefield 2:Euro Force）v1.3升级档补丁

《上古卷轴IV——湮没》（The Elder Scrolls 4:Oblivion）v1.1.511升级档光盘补丁

《电影大亨——特技大师》（The Movies:Stunts and Effects）光盘补丁

《电影大亨》（The Movies）v1.1升级档光盘补丁（附带v1.1版属性修改器1款）

《半条命2——第一章》（Half-Life2:Episode One）修改专题集锦

本专题集锦中包括了2款属性修改器、2款通关显示档和1款内置作弊器。

《细胞分裂——混沌法则》（Splinter Cell:Chaos Theory）v1.05升级档光盘补丁修正版

《赏金奇兵2——库珀的复仇》（Desperados 2:Coopers Revenge）光盘补丁

《中世纪领主》（Medieval Lords:Build Defend Expand）光盘补丁

《达·芬奇的秘密——被禁的手稿》（The Secrets of Da Vinci:The Forbidden Manuscript）光盘补丁

问题交流《侠盗猎车手——圣安地列斯》客座专家：fly

问：请问怎么把自己听的MP3音乐放到游戏里面听呢？

答：将MP3音乐放在文件夹中的GTA San Andreas User FilesUser Tracks资料夹里面，在游戏中进入选项后扫描一下就可以了。当然，必须是正版游戏才行。

问：在路上练习甩尾时常常会因为有其他车辆干扰导致撞车，请问有什么办法可把路上的车辆减少或令其消失？

答：可通过把游戏目录里Data下的Handling.cfg档案打开，把里面的车子都删掉或移到备份文件夹里，只留下你要的那台，这样在游戏中就只出现你的车子了。

问：我把喷漆罐换成了灭火器，如果我想再拿喷漆罐的话，要去哪里找或是打谁拿呢？

答：CJ的老家2楼房间里就有。

问：请问拍照、喷漆、马蹄铁、贝壳的收集任务完成后有什么奖励？

答：拍照的奖励是狙击枪、迷你MP5、手榴弹和霰弹枪，全部收集完可在Dorethy的车库旁边看到；喷漆的奖励是汽油弹、截短霰弹枪、Tec-9冲锋手枪和AK-47，出现在CJ的厨房里；马蹄铁的奖励是MP5、M4、连发霰弹枪和摇控炸弹，出现在Four Dragons堵场门外；贝壳任务则是肺活量全满，魅力值增加约25%，女友交往条件解除，并且得到100 000。

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006 © 2002 FIFA TM

（连载一）



绿茵边缘

■北京 苍茫

林晓： 拿到这篇小说的时候，周围正铺天盖地地宣传即将到来的世界杯；编辑这篇小说的时候，世界杯正如火如荼进行着；而亲爱的读者朋友你看到这篇小说的时候，世界杯已经尘埃落定，或留遗憾，或存光荣。铩羽而归的球队，只能黯然神伤，等待4年后重出江湖，再决胜负。从这个角度来说，至少游戏中的世界杯，不会令人这般魂牵梦萦。

但操作游戏的人呢？当梦想只能在游戏中延伸，会真的物我皆忘，化身球场上的绿茵天使？

本篇小说较长，将分4期连载。

对决——前

周彬从来没有出过这么多汗。他的耳朵里塞满了观众疯狂的呐喊，眼睛里再也没有那镶嵌着阳尼线的珑管显示屏。瞳孔内映照的人像分外高大和苍老，按动游戏控制手柄的手指长而粗，稳定又十分有力。

不止那五根手指，更壮实、更稳健的是这个中年男人——冷峻的脸色还夹杂着恼怒、兴奋；一头短发中头顶乌黑，两鬓灰白，额头的皱纹条条深陷，眼神专注。在他面前的显示屏上，蓝色上衣、白色短裤的法国队正压着黄上衣、蓝短裤的巴西队猛攻，齐达内灵活地避开巴西后腰埃莫森的飞铲，控球直逼对方禁区。齐达内左边是亨利，右边是西塞，两匹“快马”飘忽的跑位已将整条巴西后防线扯乱；身后，皮雷、米库等人正气势汹汹地推进，通过了半场。

场外，许多观众或看着转播大屏幕，或对着比赛间内的两人大声呐喊。其中大部分人都是稚气未脱的孩子，还有不少成年人，都饶有兴趣地观看这场貌似巧合的电脑游戏足球比赛。

“老周，你可不能输给自己儿子，要不我们的脸往哪儿搁啊！加油，加油！”人丛中，十多个工作服打扮的成年男子起劲地叫着。

比赛间里，父亲正在着着进逼，儿子却似乎乱了阵脚，好像只是在下意识地操控着游戏，惊惶、紧张几乎和急促的气息一起，从鼻孔里、嘴里不停歇地喷出来。

大大的比分牌上写着：2：1，法国队领先。

终场时间马上就要到了。

偶然邂逅便是永恒

周彬是南城“兴方网络联盟”旗下沧海路分店的一个网管。平时他被认识的人称为“牛彬”，他在本职工作上，无论软硬件还是网络，都有着非常出众的能力。在老板“萨其马”的眼里，一年了，还没有周彬解决不了的问题，这的确很“牛”。

周彬每个月领800元的固定收入，每天补助一顿午饭或者一顿宵夜。萨其马同时还招聘过几个号称是YD大学、HK大学、QH大学计算机系毕业的硕士生。说实话，那几个人求职时手里无一例外地拿着烫金面的简历、CCNP或者其他什么性质的证书，当真把30出头了都没离开过南城的萨其马吓了一跳。他记忆中这种“XX认证工程师”之类的人，不是被国家部委直接抓进办公室做大材小用的日常维护工作，就是留在北京、上海等大城市，去了华为、方正那样的大企业；西装革履地出入各种写字楼，谈的至少都是50万金额的生意，开口闭口“解决方案”；手下可能会有三五人负责具体的技术什么的——哪会来应聘中小城市一个网吧的网管？

所以，当周彬怯生生地排在这些人的后面，手里只有一张初中毕业证的时候，萨其马和几个朋友一起认真鉴别了两三分钟，才断定这初中毕业证“嗯，是真的，是真的”。

不过接下来的一件事情彻底推翻了他对周彬的印象。店里的一台兼容机突然“罢工”了，萨其马派店员把求职者带到现场，让他们判断机器的毛病。几名高材生询问先前使用过这台机器的客人用过什么程序，打开了几个浏览器窗口，有没有同时用不同的聊天软件，有没有浏览黄色网站……之后各自发表看法。萨其马这下才算是开了眼界——这些人的结论都是从程序结构甚至“堆栈”等专门词汇出发的，让在场其他人只有大眼瞪小眼的份。只有周彬借了把螺丝刀，拆开了机箱以后闻了闻，摸了摸，说：“CPU风扇老化停转，CPU散热不畅，烧了。主板是杂牌的，用的电容比较一般，可能还会附带烧了其他部件。”

检查的结果和周彬的判断丝毫不差。萨其马从此有了一种感觉——他恨不能将这帮人的名牌大学毕业证抢过来，放在周彬的手里。他可不想每个月花800元供一个只会干瞪眼的西

贝货。

周彬留了下来，开始和每一个在职者一样，进入一台“工作机器”的角色。和其他机器不同，周彬每天上班都非常开心，客人经常提出一些“低智商要求”，他都不介意。家里的经济条件并不好，没有计算机；网吧则不同，某种意义上每一台电脑都是周彬的。特别是上晚班，客人比较少，他就可以找到空余的机器，如饥似渴地学习。免费的宵夜或午餐让他感觉这个单位充满了人性。周彬以为自己生活在一种幻觉中，似乎工作是一件快乐的事情；工资已经让他很满意了，往家里上交一半后，他可以自由支配剩下的一半。

萨其马很高兴自己手下有一个勤劳、安分而沉默的网管，虽然有时候钻研起问题来会略微误了工作，但这是小节。当周彬解决了网吧困扰已久的地址冲突问题之后，萨其马迫不及待地宣布周彬转正，月工资从500升到800。此时周彬来网吧上班才29天。

周彬当天晚上回家，买了半只烧鸭。只可惜饭桌上，沉默的父亲和母亲并没有给周彬带来哪怕是一点点的鼓励。他们的精力除了放在吃饭上，就是不停地审问小儿子的功课如何，仿佛周彬是个外人。

父亲吃完饭，照例碗筷一丢，起身就走。母亲这时开口了，尖锐的声音让小儿子一哆嗦。

“每天晚上不是去工会下棋，就是加班。洗一次碗会死人吗？”

“你他妈瞎了眼了？周彬不是在家吗？他今天晚上又不用上晚班，让他洗不就完了？”父亲的一声闷吼让周彬一哆嗦。

“你朝我凶什么啊？有这本事冲自己老婆发火，怎么没本事多挣点钱供儿子念书？整天守着个破车间，做个贱机修，挣钱不多还要人侍候……”母亲的话如同大多数女人一般，充满了冷嘲热讽、无尽的埋怨和杀伤力。

“婆娘，说别人的时候先看看自己！你在商场干个营业员，每天晚上才5个小时的班，白天除了睡觉就是打麻将，顾过家吗？嘿嘿，咱俩半斤八两，谁也好不到哪去，就这么凑合着过吧！”父亲人已经在门外，话音随着“嘭”的一声巨响飘进来，端的是铿锵有力。

这次争吵还算是小的，没有砸碗摔盘。不过母亲的怨气还没完，丈夫不在了，小儿子功课好，看着前途光明，打不得也骂不得，只好对着大儿子撒气了。

“吃这么多干什么？少吃点饿不死你！留条鸭腿给你弟弟！你弟弟正在长身体，你又不是不知道！待会把碗洗了。记得督促你弟弟做功课！你这做哥哥的整天没个正经样子，成什么话！”母亲大概也说不出这个长子除了高中没考上，蹬了两年三轮以外还有什么不正经的事迹，只好胡乱甩顶大帽子扣上。

“哥，碗我洗吧。”母亲走后，弟弟的话让周彬心里一阵温暖。

“不用了，你去看书吧。厨房没你什么事。”

弟弟很乖，不用周彬操心。他还是如往常一样，没事可干，下意识又来到了网吧。网吧今天晚上与其他时候不同，南侧的游戏区里，两堆人正围在两台电脑前面大呼小叫。

周彬问营业员：“这些人怎么了？”

营业员解释说：“彬哥，他们是在看人踢足球呢。今天有人向阿猪挑战。”

阿猪是这一带小有名气的游戏玩家，玩FIFA游戏几乎没有对手。周彬听说过这个人，只是一直没有见过。周彬来到网吧工作之前极少接触电脑游戏，对FIFA系列也没什么概念。好奇之下，他走到围观阿猪的人群当中观看。

阿猪给周彬的印象实在是出乎意料。那个坐在显示器前操作键盘的高手，竟然只是一个和自己弟弟差不多大的毛孩子。衣着平常，身材肥胖，头发乱蓬蓬的，在键盘上跳动的手指却和穿花蝴蝶一般让人眼花缭乱。周彬自己平时也踢足球，认得阿猪正在控制的是法国队。1998年法国拿了世界冠军，决赛异常精彩，3：0的比分让周彬对“控传带零失误”的齐达内崇拜不已，也让自己的脑壳上挨了父亲两巴掌。此时阿猪的操作让他身边一大群人或惊叹或议论，也让周彬被显示器上的绿茵场所吸引——齐达内在中场灵巧地控球，佩蒂特突然从他右侧前插，吸引了巴西队的埃莫森和邓加。就在两人向佩蒂特靠近的时候，齐达内突然分球。左侧的皮雷甩开卡福的防守，一脚把球斜传到巴西队禁区肋部；得球的亨利没作调整，直接起脚打门！

塔法雷尔将球扑出，可惜法国队的特雷泽盖鬼魅般扑将上来，一脚将球补进了球门！比分2：0！

周彬气都喘不过来了。这几下配合如电光石火，让他有拍案叫绝的冲动。旁边人都扯开了嗓子大喊，仿佛只有这样才能让他们感到痛快。

阿猪却异常冷静，和他的年龄殊不相称。周彬甚至觉得，他就是齐达内，就是法国队在球场上的灵魂。

对方在中圈开球的时候，由罗纳尔多一脚将球直接踢进了法国队的球门。围观的人开始聒噪。

“用Bug进球有什么了不起的……”有人嘟囔了一句。

阿猪一声冷笑，“用Bug就能赢我了？”

轮到阿猪开球了，这时场上出现了让人惊异莫名的局面。法国队牢牢控制着球，不停地倒脚，任凭巴西队怎么努力拼抢，就是抢不到球。眼看着时间就这样流失，最后的比分定格在2：1——巴西队徒劳了几乎整个下半场，连球皮都没有碰到。对手郁闷不已，把键盘一摔，站起来死死盯着阿猪。

“你什么意思？”

“没什么意思，你自己抢不到球，所以输了，没什么奇怪的。”

“你成心耍我？”

“我觉得，就游戏水平而言，我还耍得起吧。”阿猪的这句话彻底激怒了对手。

“有本事再来一盘啊！”

“不用了。要比用Bug进球，你根本不是我的对手。刚才两次我把

球控到你的禁区肋部，那个位置用二过一以后可以直接起脚射门，成功率是100%。你居然还在用区域防守，而不是人盯人！”

对方哑口无言。围观的人也没一个说话的。阿猪教训人的时候，大家都只能听着，周彬这时更唯恐自己耳朵里会漏掉一个字。

阿猪收拾好自己的键盘，结账后离开了网吧。他走在路上，总是觉得有什么地方不对劲，回身一看，周彬正跟在他后头。

这两人是认识的，只是认识的程度仅限于互相听说过罢了。

“阿猪，我是周彬，兴方网络联盟的网管，你教我玩FIFA吧。”

惊讶的是阿猪，他知道这个人计算机技术很牛，但从来没听说过网吧的网管有不会玩游戏的。

“你就是那个靠初中文凭通过面试的网管‘牛彬’？”

周彬满脸通红。在他看来，初中文凭毕竟是拿不出手的东西。

“侥幸而已……”

“萨其马看重的是你的本事，不是那个文凭吧？了不起！”阿猪翘起大拇指。

周彬觉得有戏，至少阿猪没有当面拒绝他的请求。于是赶紧走上两步：“走吧，我请你去陈东街吃银耳红枣糖水，慢慢聊。”

“银耳红枣糖水？是不是薛记甜品店？”阿猪问。

“是啊，是啊，原来你也常去。”周彬开始暗自高兴，看来薛记的糖水阿猪并不排斥。

“不用了，薛记老板娘是我妈妈。我们去街尾吃八仙面，我请。”

适逢缘分

吃完面之后，阿猪点燃了香烟。周彬看着这个年龄比自己还小的孩子熟练地吞云吐雾，尽管觉得讶异，也没有多说什么。

阿猪开口了，“你以前没有玩过足球游戏？”

“没有时间，也没有那个条件。”

“……妈说得对，我比很多人幸运。”这句话让周彬摸不着头脑，不过阿猪随后就开始解释。

“我现在在读高一，爸妈都在卖甜品。我这几天才明白，承蒙你们看得起，吃我们家做的甜品，我才有钱上学玩游戏。以前我是不明白这个道理的。”

“阿猪，不要这么说……”周彬觉得很不好意思，“是你家里糖水弄得好，价格又公道，大家都爱吃。”

阿猪笑笑，“我爸妈不希望我长大了也和他们一样卖甜品，所以才送我去学校读书。但是我为了玩FIFA，天天下午旷课。现在这水平，就是下午旷课玩出来的。上个星期天，班主任覃老师来我们家，让我做碗糖水给他吃。我说，我不会做。他问我，我最擅长是什么。我说，是FIFA。覃老师让我和他踢一场，只要能逼平我，就算他赢。然后我们就来了沧海路兴方。”

周彬忽然问：“你输了？”他联想到之前看比赛时，阿猪完全不依靠Bug进球的表现，于是大胆推断。

“你怎么知道的？”阿猪诧异地问。

“你刚才比赛的时候，一直没用Bug进球，所以我忽然想到，可能你的老师就是这样赢你的。”

阿猪一拍大腿，“就是。覃老师好本事啊！他只提了一个条件，就是我不能用游戏里的Bug进球。我当时想，他一个教书匠，能有什么水平，满口答应下来。但是怎么都没有想到，他就靠控球赢了我，我一个球都没有打进，因为我连球都没抢到！”

周彬瞪圆了眼睛，又问道：“不可能吧？你抢不到球？”

“一开头，覃老师不适应键盘的时候，我还能抢到球。后面他操作的感觉好了，我射门不进，球权被他拿到，之后我就连球都摸不到了。不管我用什么本事，就是抢不到球。于是就这样输了，零比零。我没话说了，连个教书匠都踢不过，我玩这个游戏还有什么意思？……”阿猪的眼睛看着地面，仿佛还沉浸在和班主任进行的那场比赛当中。

周彬说：“也许你们老师本来就是个游戏高手，只不过你一直不知罢了。”

“不是的。覃老师很聪明，我从来没有见过像他那么聪明的人。在学校，他除了教书，足球、篮球、排球样样精通；FIFA也是一样，只要让他摸上两小时，他就能玩出水平来。他和我说了，这是理解力的问题。我虽然不懂什么叫理解力，但他的水平比我高是千真万确。我甚至敢肯定，如果不用Bug进球，全市没有哪个人赢得了他。”阿猪解释。

“那后来呢？”

“后来？我只有回学校念书啊。覃老师说，我要是考上重点大学，就知道什么叫理解力了，那时水平就可以超过他了。他这么厉害，绝对不会错的。”

“他要是骗你怎么办？”周彬又问。他从来不知道“重点大学”能有这般让人脱胎换骨的能力，他面试工作的时候，和他竞争的几个对手不就是重点大学毕业的学生么？满嘴之乎者也，动手方面也没见得比他强上哪去。但阿猪的那个虔诚神态，可能对于伟人的崇拜达到顶峰时也不过如此。

“覃老师不会这样做，骗我他有什么好处？最多在我们家免费吃甜品。我觉得，如果我能考上重点大学，至少毕业后可以不用像父母那样卖糖水吧……”这倒是实在话，就连周彬自己都相信，弟弟如果重点大学毕业，绝对不会在父亲的工厂里做一个钳工。

“那你还愿教我玩足球游戏吗？”周彬问。

阿猪想了想，说：“你教我学计算机吧，我教你玩FIFA。”

“就这么说定了。”

阿猪教周彬玩FIFA是从控球开始，这已经脱离了一般玩家的学习概念。极少有人一开头就从“理解力”入手学习一个游戏的，起点不一样，最后的结果也不一样。

当阿猪在寒假期末考试中的成绩终于开始正着数的时候，周彬的游戏水平也开始得到了这个师傅的认可。P

（未完待续）

关于插件那些事儿

世界杯期间因为要看相关新闻，常常会打开MSN的“今日焦点”。偶然看到旁边的MSNShell标签，于是想到本期话题……

你使用软件插件么？

最常用的是哪些？

你最希望软件开发者为什么样的软件设计什么样的插件（具体到一个或者几个）？插件的功能里面你最满意的是哪个？不满意的又是哪些呢？

你希望现有插件在新版本中出现哪些变化？

凡相关话题，均可语无伦次，欢迎圈内跑题，轻松聊聊心得。



■晶合实验室 别理我

一、不用插件派

网友 巴萨狼：从来不用什么插件的……

网友 无尚书生：插件？几乎不用。现在的软件都是傻瓜式的，日常上网几乎用不着。

网友 小坏孩：不习惯用插件。

网友 小漠大虾：插件！就像上网助手一样，多了就会让人受不了。但是话又说回来，没有吃白饭的东西。存在就是合理的，这些东西的利弊只有看自己怎么想、怎么用了！

编辑 别理我：萨特说：“首先存在着，在这世界上遭受各种波折——而后界定他自己”。插件有其存在的意义，如何界定则是大家的乐趣，而是否使用插件，正是这种界定的直接表现之一。我们始终带着一种中性的思维去看待插件，人类的好奇心驱使我们想从大众群体里收集对插件的评价。当然，我们也预计到有不少朋友并不喜欢用它们。其实作为免费的“午餐”，不妨谨慎一试，或许有让你心动之物呢？

网友 玄戌：基本上，所有的软件插件都不用，并且尽可能地屏蔽一切插件。因为浏览器我用遨游，可以直接设置快捷方式的搜索，可以屏蔽弹出广告，而很多插件都是靠这些作为卖点。另外不仅仅是遨游，还有其他浏览器都有此等功能，并且很多插件都是非常“流氓”的插件，不能卸载干净，影响系统稳定和性能。

现在的插件，简直就跟木马差不多了。

网友 Icommander：本意上，插件是用来增强软件的功能所开发的一种外挂式程序，可以给软件增加以前从未拥有的功能，但现在闹得沸沸扬扬的浏览器插件则需要另眼对待。理论上它给用户的浏览器增加了某些功能，但问题在于这些功能并不是用户所需要的，而且在安装上也属于强制性的，违背了用户的意愿。因此，用户在选择插件时要慎重考虑，选择自己所需的，屏弃那些无用的垃圾。

网友 恶魔也会哭：为什么用插件？为什么插件受欢迎？只能说原本的软件功能没有满足用户的需要。是否可以理解为插件越多，功能越强，软件本身就越弱？看来是伴娘抢了新娘的风头啊（WoW除外）！

编辑 别理我：直接而尖锐的回答，好！这里我们总结出大众三大不满：强制性、流氓性、误导性。让我们抛开“37XX”这种具体点名的形式，从更高一点的高度——整体（插件）市场来看，这3个问题是客观存在的，而且有一定普遍性，值得甲乙双方深思。诚然，制作插件的甲方，无论是急于展现自己的设计能力也好，抑或想给乙方留下深刻印象也罢，都不应该使用违背乙方意愿的方式，否则，留下的只会是深刻的坏印象。反过来，对于乙方，我们也不太赞同“木马”一说。大多数插件，最坏的情况下也只是系统会变慢，很少有木马那样的破坏作用，这一点还是应该澄清的。用宽容的态度去面对插件吧！

二、游戏插件

网友 梦兮梦兮：外挂算不算插件？偶们这玩“XX传奇”的人可是都用“插件”呀！

网友 传奇菜鸟110：外挂是非法插件！

网友 棒棒糖大人：插件吗……嗯，金手指算不算啊？哈哈。

网友 暗韵：BonusScanner CEnemyCastBar Damage Meters DiscordActionBars eCastingBar EquipCompare MobHealth Perl ReTarget sct Titan……

编辑 别理我：一问一答，问得诙谐（要不也不会在插件上面用引号，是吧？），答得利落，不过应该完善一下用语“非官方设计或推荐的游戏外挂属于非法外挂”。“非法”二字可是很严重的哟，轻则罚款，重则坐牢，可不能儿戏。其实就“插件”本身，也涉及到法律问题。我们在使用之前，一定要看看其合法性，至少要抵制那些有破坏性的插件。关于网友暗韵的跟帖，嗯……这个嘛，有些外挂官方没有提供支持，但也没有明文禁止，不知道可不可以叫做“灰色外挂”？

网友 酒鬼子夜：偶貌似除了WoW，其他插件都不是必须的。

网友 colourpest：插件？玩WoW用大脚插件，其他的用得很少，主要是担心安全问题。

网友 赤竹：BigFoot……

网友 阿灿：一说插件……很多人自然地想到了WoW……

编辑 别理我：一个游戏能够在本话题中拥有这么多回复（我们只选择了一些有代表性的文字），说明其影响力之大。关于游戏，别理我没有太多发言权，因为从评测工程师的岗位来看，除了必须的测试用游戏外，闲暇时间更多的精力放在学习和阅读上。当然，我并不反对适当的游戏。WoW也是一款公认的非常耐玩的优秀作品，但要提醒大家注意身体以及学习、工作……

三、常用插件派

网友 观之流星：MSNShell标签这个MSN插件，偶就是用来和朋友一起玩玩休闲游戏的-_-，还有一个插件就是用在腾讯QQ上的珊瑚虫QQ/TM增强包v4.5。这个干嘛用呢？我想大家都知道，过滤广告和显示对方的IP，比较实用。

网友 萨尔那加：除了WoW和QQ（显IP的插件），其他都不用。关于什么样的软件、什么样的插件不好说，比如QQ也可以弄一个网络电视的插件什么的。至于QQ也就看看对方的地理位置，谁都有好奇心嘛……不过说实话，插件这东西其实可有可无。如果一定要有，那么软件本身就应该包含在内了，而插件只是起到一个扩充的作用而已。而且个人认为插件最好不要超过2MB……我是指内存占用上。还有我家的MSN被我删除了……

网友 虚无之菩提：MSNShell，这个插件不错，我也一直在使用。

编辑 别理我：MSN和QQ是大家用得比较多的IM软件，其插件也很丰富，随便哪个软件下载网站，都可以搜索出几十上百个MSN/QQ插件，用于屏蔽广告、显示IP、多账号登录、头像管理……这些插件的确丰富了原软件的功能，改善了用户的使用界面和环境。

网友 fangchen62：最常用的就是Maxthon中的EnableRightClick和ViewPage。最好所有的软件都有插件，我想不到的功能不代表其他人想不到。至少对软件插件，用户还是有选择权和使用权的，不实用的插件不安装就是了。

网友 对苯二甲酸：基本生活在插件里，常用的软件差不多都用着插件呢，QQ、WoW、MyIE等。插件的扩展应用和屏蔽骚扰，方便设置的功能都不错。

编辑 别理我：有这样对插件事业持支持态度的网友，相信插件的作者们会很欣慰。插件的出现是对软件本身的加强，同时也是一种鞭策——要是插件比软件本身还出名了，还混个啥？呵呵。

网友 碧绿色的兔子：

珊瑚虫：很久以前就养成这个习惯了，不是珊瑚虫的QQ不装，其实现在也不会常去看人家的IP了，不过习惯是改不了的。

WoW的那些插件：第一次知道网络游戏的插件可以这么正大光明地使用。虽然早已经不玩WoW了，但还是要纪念一下的。

MSN Plus：以前一直用，感觉那个自动回复挺好玩的，还能给好友改名，不然那些总喜欢改名字的人我都不知道谁是谁。只是现在8.0的插件还没有汉化，折磨死我这个英盲了。

Maxthon：如果这个算一种插件的话，说实话，这是我第一款为之自己付费的软件，做得不错，只是现在2.0测试版的风格我不太喜欢。

最想有的插件……应该是能打开一个软件就能登录N个聊天软件的插件，包括同时登录N个QQ和MSN账号。别的……暂时还没想到。

编辑 别理我：兔子认真地写那么多，很感动，但最深的感触是……唉，真是聊天狂人呐！你说的那种软件（是独立的软件，并非插件形式）还是有的，不过功能上还不是特别完善。推荐几个：Miranda IM、Easy Message、BeeNut、MyIM……有兴趣的话，可以试试。

今天我当家

■晶合实验室 别理我

几个月不见（别理我上次榜评还是2005年X月），热门软件排行榜已经有了很大的变化，好一番“城头变幻大王旗”的热闹景象。多次在“后院”看到有些读者抱怨榜评更新速度慢，我觉得这是很正常的，任何事物都有个量变到质变的过程，排行榜半年的变化一定比大家半年内容貌的改变要大多啦（别理我话外音：意外事故不算啊，众人皆倒）。

《Windows优化大师》6.82重新回到“武林盟主”的宝座，相信大师本人一定很开心。鉴于它在系统优化方面的深厚功力，这第一的位置还是能够让人信服的。想当年小弟我也受过大师之“恩”呀，此后装机伊始总会请出大师进行快捷的优化设置，对操作系统的长期高效工作还是很有帮助的。另一款系统优化软件《超级兔子魔法设置》7.25，则稳坐在吉利榜号8上。小声告诉大家，咱们晶合实验室的小虫同学对该软件情有独钟，每机必装。

排在大师后面的是《金山毒霸2006》，仅仅2票之差，由此可见医生在江湖中的地位。不是有句俗话嘛，“出来混，迟早都是要还的”，为自己的爱机准备一个“好医生”“好护士”还是很有必要的。经验丰富的“本地郎中”《金山毒霸》虽然“毒”啊“霸”的名字不太好听，但其能力还是很强，深受大家的热烈欢迎。

除了《金山毒霸》外，“金山”门派下面的“高手”还有很多，它们的绝技涉及词典整理（《金山词霸2006》，第4名）、外语翻译（《金山快译2006》，第5名）以及游戏修改（《金山游侠V》，第13名）。仔细琢磨缘由，发现它们都属于“匠才”，是那种服务意识好，攻击性不强的类型，因此大伙儿给予它们不错的评价。金山系列软件在排行榜上一共占据4席，可见其势力之大，我们把这种状况称为“金山现象”。当然，纯属褒义，相信求掌门最近一定心情大好，吃得饱，睡得香，钱包里面鼓囊囊。

排行榜中我们还看到了《瑞星杀毒2006》的身影。这位“仁兄”也是杀毒老手了，由于江湖行情整体下滑（《金山毒霸》也从第1名掉到第2名啦），它的排名也略有下降。遭遇同样情形的还有《天网防火墙》《木马克星》这些网络安全专业户，看来最近是天下太平呀，好事，好事。

上榜名单还涉及网络应用和影音娱乐。网络应用方面，借着世界杯的热浪，P2P下载也热闹起来，在很多网站上都可看到体育赛事的BT下载链接。喜爱体育运动的别理我（眼球观看，精神支持）一扫家中无电视的苦闷，不过这里提醒大家注意，不要违法下载哦！《网际快车》1.71排名也在飙升，这年月，带宽也是要主动争取的。哼，我也开多线程（网络组老蒋暴走◎……#￥严禁下载速率超过50kb/s）……

影音娱乐还是那些老面孔：Real Player10、Windows Media Player 10……这也能够理解，我们每天接触得最多的不就是这些耳熟能详的软件嘛！再说了，多媒体编码、解码标准可不能一天两换三更新。君不见Media Player Classic 6.4.8.6还在榜上么？为啥？标准的力量！本段有问号2个，感叹号2个，原来评榜也会让人激动。平静一下，喝口自来水继续读榜。

最近新浪一定比较火，虽然我只是每天看看它的新闻频道，但我发现周围的朋友都把《新浪UC2005 II》正式版安装在电脑上，并问我说“今天你UC了没有？”对此问答题，我只能不着边际地回一个“昨天我QQ了”，并做无辜状。平心而论，《新浪UC2005 II》虽然市场占有率还不太高，但充满活力的新锐风格，确实赢得不少网友的心。其资讯传递能力、鲜亮的外观、消费低廉的UC SHOW……都可圈可点。P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1403	↑	鲁锦
金山毒霸	2006	2	1401	○	金山公司
BitComet	0.67	3	1394	↑	RnySmile
金山词霸	2006	4	1348	○	金山公司
金山快译	2006	5	1298	○	金山公司
瑞星杀毒软件	2006	6	1234	↓	北京瑞星公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	7	1165	○	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	8	1132	○	蔡旋
WinRAR	3.51	9	1058	↑	Eugene Roshal
网际快车	1.71	10	1023	↑	JetCar软件工作室
Real Player	10.5中文版	11	951	↑	RealNetworks
天网防火墙	2.7.7	12	920	↓	众达天网技术有限公司
金山游侠	V	13	901	↓	金山公司
木马克星（iparmor）	v5.50	14	878	↓	罗建斌
虚拟光驱	7.12	15	852	○	东石软件公司
Windows Media Player	10.0.3802	16	841	○	Microsoft
Media Player Classic	6.4.8.6	17	741	○	Guliverkli
Maxthon	1.51	18	735	↑	MySoft Technology
新浪UC	2005 II 正式版	19	704	↑	新浪UC
变速齿轮	0.443	20	699	↓	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年6月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.67	2 599 984
2	KuGoo（酷狗）3.216	2 548 344
3	Thunder（迅雷）5.1.6.198正式版	2 546 616
4	PPStream P2P流媒体播放器	2 339 960
5	千千静听4.6.7Build 0428	2 266 236
6	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	2 242 300
7	PPLive	1 811 728
8	DirectX Redist	1 679 996
9	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.080稳定版	1 611 764
10	腾讯QQ2006 Beta 2	1 606 341

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

《数字时尚》杂志订阅大回馈

从现在开始，《数字时尚》杂志隆重举办订阅超值大回馈活动

回馈活动举办时间：2006年6月1日至2006年7月30日

活动期间参加订阅全年杂志的前200名读者可以获得：

魔兽世界PVP票夹一个

或魔兽世界精美明信片一套（12张）

特别赠送：8开世界杯赛程表海报
金山网游卡一张
街头篮球客户端
劲舞团道具激活码
起点中文网起点币

幸运抽奖订户将获得下列大奖：

魔兽世界玩偶一套　3名　价值689元

魔兽世界时尚T恤　50名　价值78元

魔兽世界戒指一套
20名　价值150元

《数字时尚》杂志详细内容介绍请查看：
www.m-player.com.cn

以上活动参与资格以汇款单为准，
汇款单填写格式如下图示，
请在汇款单附言栏中注明您的赠品需求和杂志起订期数

样本　中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

收款人姓名 王慧秋　汇款金额 ¥6960

收款人地址（或开户局及帐号）北京100036信箱 21分箱

附言：订阅《数字时尚》全年杂志

汇款人地址 河北省石家庄市XX街

汇款人姓名 张XX　邮编 050000

广告咨询热线：010-88148203　88118588-8600
全国发行总代理：北京情文图书有限公司 郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：(010)65934375　65025164
传真：(010)65934375
邮编：100026

96页全彩应用刊尽缩网络精华，彰显娱乐本色！
32页全彩游戏刊独具单机游戏之深度、网络游戏之广度！
随刊附赠光盘
只需5.8元一切均不会错过！

浓缩网络精华
引领娱乐潮流

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN